PlayStation • Nintendo 64 • Game Boy • Dreamcast • PlayStation 2 • FRP

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Na povećanom broju strana + poster

Testirali smo



PlayStation 2

Nove igre

Urban Chaos

MediEvil 2

Jackie Chan Stuntmaster

Need For Speed: Porsche Unleashed

Donkey Kong 64



Crazy Taxi

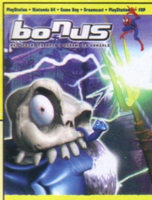


Syphon Filter 2

broj 3 • godina I
cena: 80 dinara
5 KM • 130 DEN • 4 DEM



Predstavljamo vam firmu SEGA • Novi trikovi
Poznati igraju • Majstor Raša savetuje • Nova DVD izdanja
Top liste • Vesti • Mali oglasi • Evo rešenja: Tomb Raider 4 (3)



bonus

broj 3• godina I

Osnivač i izdavač:
Bonus World, Molerova 60

Direktor i odgovorni urednik:
Miroslav Petrović

Glavni urednik i dizajn:
Darko Wolf

Grafička priprema:
Dejan Wolf, Branko Jeković

Sekretarica redakcije,
lektura i korektura:
Prof. Milica Cvetković

Viši savetnik za
odnose s javnošću:
Srba Jovanović

Redakcija:
**Miljan Lakić, Petar Mišić,
Miloš Marković, Igor Simić,
Miroslav Đorđević**

Ilustracije:
Valentin Šalja

Saradnici u ovom broju:
**Marko Lambeta, Uroš Tomić,
Gradimir Joksimović, Satori Jo,
Natalija Dević, Radovan Subotić,
Mihailo Tešić, Ivana Mitrović**

Štampa:
Grafomarket

Grafički filmovi:
Vis studio, 134-618

**Evo kako nas
možete kontaktirati:**

Adresa:
P. Fah 32, 11050 Beograd 22

e-mail:
**bonus@eunet.yu
bonus@infosky.net**

Telefon i faks redakcije:
(011) 340-77-12

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE SE NA KIOSCIMA POJAVITI 4. JUNA 2000.



reč urednika

Da, da, do ao je i taj maj, mesec kada se de avaju mnoge lepe stvari.

Najzad je stiglo proleće i lepo vreme, devojke su odbacile svoju zimsku garderobu i obukle stvari u kojma je prijatnije ne samo njima, već i onima koji ih gledaju. I do nas je stiglo to novo čudo zvano PlayStation 2, za kojim su poludeli u Japanu. Malo smo se poigrali sa njim i poku ali da vam prenesemo svoje utiske.

U Los Angeles-u počinje E3, najveći svetski sajam elektronske zabave. Kao predstavnici na eg najboljeg časopisa o video igrama, pozvani smo i mi. Da vam pravo ka em, ne to mi se i ne ide u Ameriku, ali po to nije u redu da odbijem ljubazni poziv domaćina, ali ću ipak otići. Obećavam da neću tra iti Pamelu po pla i, niti nekakvu razma enu bogata icu sa Beverly Hills-a, već ću samo gledati nove igre i misliti na vas, na e čitaoce.

I za kraj ono najva nije. Iza ao je novi BONUS. Sigurno se sla ete sa mnom da na a "beba" odlično napreduje. Vi e se ne budi noću, a verovatno ste već primetili da se ugojila za 8 strana. Nadamo se da će uskoro skinuti pelene i stati na svoje noge. Morate priznati da je lepo pratiti razvoj jednog takvog deteta.

Provedite se lepo do sledećeg broja (ja sigurno hoću).

D Wolf



sadržaj

vesti 04

Šta će nam novo doći od igara, dodataka i šta se sve izdešavalo za mesec dana

mi i vi na ti 06

Šta ste nas pitali, šta predlagali, šta vam se svidelo, a šta ne

drži vodu... 07

Na koje sve načine možete da priključite vašu konzolu, pokušaće da vam razjasni majstor Raša

predstavljamo 08

Neke stvari koje niste znali o firmi Sega

tema broja 10

Igrali smo PlayStation 2. Kakvi su naši utisci saznajte od našeg izveštača sa lica mesta u reportaži: PlayStation 2 Live!

poznati igraju 14

Ko se sve igra u grupi "The Kuguars" otkriće nam Dejan Matić - Mata

novi dodaci 16

Predstavljamo vam par novih dodataka koji će igranje učiniti još zabavnijim

nove igre 17

Više opisi najnovijih igara nego ikada, na čak 36 strana



vesti



Mihailo Tešić

Portable PlayStation?

Trač ili istina? Izgleda, istina. Na nekoliko Japanskih sajtova za video igre procurile su glasine da Sony u ovom trenutku radi na razvoju portabl varijante starog PlayStationa. Konzola bi trebalo da bude veličine diskmena, sa ugrađenim ekranom od 4 inča. Konzola bi trebalo da se zove PlayStation Dash, i trebalo bi da ga Sony zvanično najavi u maju na E3 sajmu. Konzola će se izgleda prodavati za 9800 jena (oko 200 DM), a moći će i da se poveže na TV uređaj, a biće kompatibilan i sa standardnim PS kontrolerima.

Mod čip za Dreamcast



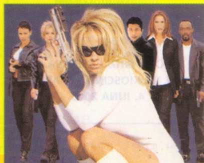
Ako niste toga bili svesni, mnogi vaši PlayStationi bez problema mogu da čitaju i evropske (PAL) i američke i japanske (NTSC) CD-ove. To zadovoljstvo vam omogućuje tzv. mod čip u vašem Playstationu. To vam daje i veliku prednost u odnosu na obične smrtnike, jer se mnoge igre nikada ne prebace na PAL, a da vam ni ne pričam koliko (izvanrednih) igara ostane vezano samo za japansko tržište - doduše tu vam mod čip ne pomaže u jednom bitnom aspektu - te igre su i dalje na Japanskom...

Sada nam je stigao i mod čip za Segin Dreamcast, koji vam omogućava istu stvar, a za Dreamcast je možda to još i važnije, s obzirom da se industrija igara još nije dovoljno zahuktala, pa mnoge igre još nisu doživele izdanja za sve TV standarde. Mod čip je baš to - čipić sa četiri žice pomoću kojih vaš Dreamcast postaje univerzalan. Samo da znate, ako ga ubacite - više nemate garanciju - ali, koga briga...

Telohranitelj na visokim potpeticama

Francuska kompanija Ubi Soft je objavila da je dobila ekskluzivno pravo distribucije igara urađenih po seriji VIP...

Kojoj seriji? Svi vi neiskvareni uticajem moćnih američkih TV mreža sigurno niste čuli za dotičnu seriju, ali verujem da ste svi čuli za njenu glavnu zvezdu - gđicu Pamelu Anderson Lee... Da li zbog neospornog talenta dotične gospođice, ili zbog (spornih) kvaliteta same serije, tek VIP je najpopularnija emisija među američkim tinejdžerima, a emituje se u još





56. . . . . **igre bez struje**

Neka od osnovnih pravila u FRP igrama

57 . . . . **evo rešenja**

Za sve one koji su nas redovno čitali sledi nagrada:
treći i konačni deo rešenja najveće misterije ovoga veka, Tomb Raider-a IV

65 . . . . **nesto ozbiljno**

Roditelji, pročitajte ovaj tekst i shvatite zašto je dobro da se vaša deca igraju

66 . . . . **trikovi**

Trikovi koji život znače (i ne samo život
nego i dodatno oružje, skrivene staze, novi borci ...)

71. . . . . **mali oglasi**

Kupite, prodajte, menjajte, iznajmite ...

72 . . . . **film i muzika**

Novi filmovi koji nas očekuju, DVD izdanja i malo muzike

74 . . . . **top liste**

Saznajte šta se igra u Japanu, Evropi i kod nas

više od 60 zemalja. Formula za uspeh je u ovom slučaju bila činjenica da serija prati akciono-humorističke dogodovštine mlađahne Vallery Irons (nju igra miss PAL) koja sticajem okolnosti postaje telohranitelj za bogate i poznate u Holivudu. Igre sa VIP u naslovu će se pojaviti za bukvalno SVE platforme (od GameBoy-a do Dolphin-a, ili kako će se već zvati). Verzije za PS i DC se očekuju u novembru.

Ubi Soft!

Ubi Soft je izgleda odlučio da je krajnje vreme da Francuska zauzme mesto koje joj pripada u ovom svetu, tako što će suvereno zavladati tržištem video igara. U tom cilju, rešili su da poplave tršište najavama za nove igre... Naravno, po principu: "udri ih njihovim oružjem". Sve igre su ipak na engleskom jeziku, ne brinite. Pored VIP igara, Ubi soft je najavio da će pojačati izbor naslova koji za ciljnu grupu imaju malo stariju publiku (15-30 godina) - kao što će biti igra In Cold Blood, koju razvija Revolution Software, tvorci avantura Broken Sword 1 i 2. U ovom "džejmsbondovskom" ostvarenju, za koje Ubi Soft tvrdi da im je "najambicioznija igra do sada" bićete u ulozi John Corda, britanskog tajnog agenta koji se na početku igre budi i polako shvata da se ne seća baš najbolje šta mu se desilo... Originalno koliko i svaka"nova" avantura agenta 007, ali potencijalno veoma zabavno. Revolution i Ubi Soft obećavaju da će ovo biti prvenstveno misaona avantura, ali da će akcija koju možete videti u njoj zadovoljiti i najokorelije. Eh, stići će i taj oktobar.

Kome najbolje "čuče" naočare?



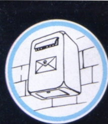
Lari Croft. Doduše, samo u kategoriji za dame. Bombastičan naslov ove vesti je, verovali vi ili ne - istinit. Naime, u organizaciji časopisa HELLO! i proizvođača naočara kompanije Safilo, u Velikoj Britaniji su dodeljene nagrade za najboljeg "nosača" naočara i naočara za sunce u muškoj i ženskoj kategoriji, a u cilju sakupljanja donacija za fondaciju Sightsavers, koja pomaže osobama oštećenog vida. I kao što vidite, naša ljubimica je počistila sve konkurentkinje i odnela nagradu u Core Design. U ime laureata, koji iz objektivnih razloga nije mogao da bude prisutan, nagradu je primila oficijelna Larina dvojnica, Lara Weller. Ovo je samo još jedan dokaz da vreme cyber punk-a neumitno dolazi - odnosno, da je već tu, samo mnogi to ne primećuju.

Mračni oblak se nadvija

Dark Cloud je igra koju su njeni tvorci klasifikovali kao "Georama RPG" za PlayStation 2. Njeni tvorci su ljudi iz kompanije Sony - lično. Iako Sony nema tako jak razvojni tim za svoje konzole, kao što ih imaju Nintendo ili Sega (Sony je za to nekako "prisvojio" Square), kada se čuje neku igru razvija Sony, malo ko ostaje ravnodušan. I, šta znači "Georama RPG"? Po za sada ➠

Spisak oglašivača u ovom broju:

Beosoft 2, 21, 25, 29, 33, 75, 76
S.B.S. 13
Beogradska rolerijada 37
CD klub Super Mario 43
Game club Playstation. 45
Master CD klub 47
Cedeteka MK 49
Shine 51
ZDE Game Shop 55
EX SBS 65
Trik - vodič kroz svet igara 63



mi i vi na ti

Tri želje odjednom

✉ Pozdrav,

Ovo mi je prvi put da pi em nekim novinama i veoma sam obradovan to se ovakav časopis pojavio kod nas. Posedujem već dve godine PlayStation i vatreni sam obo avalac video igara, naročito RPG i point & click avantura. Opisi su vam sjajni, ali bi trebalo da povećate strane za Dreamcast. Zanima me kada ćete početi da dajete opise za PS2 i kolika će mu biti cena kada stigne kod nas? Zamolio bih vas jo da napi ete neke ifre za "Rollcage II".

Sve u svemu stvarno ste super časopis.

Nikola iz Futoga

bonus Na alost, Dreamcast konzola kod nas nije toliko zastupljena i do na e redakcije ne dolazi dovoljno igara koje bi mogli da opi emo na vi e strana.

PlayStation 2 bi u Evropi zvanično trebao da se pojavi krajem oktobra i pretpostavlja se da će ko tati negde oko 400 USD. Međutim, već sada ga mo ete naći na vi e mesta kod nas (pogledajte pa ljivije oglase u ovom broju). to se tiče opisa za PlayStation 2, njih ćete moći da pronađete već u na em sledećem broju.

ifre za Rollcage II mo ete naći na 68. strani časopisa, u rubrici trikovi.

Sva objavljena pisma su nagrađena časopisom.

PlayStation 2

✉ Pozdrav Bonus-u

Sa skromno ću mogu reći da je časopis fantastičan i da mo ete stati rame uz rame sa vodećim svetskim časopisima. Planiram da kupim i drugu Sonijevu konzolu pa bih voleo da saznam ne to vi e o njoj: pribli nu cenu kod nas? Zatim, kakva je za tita od piratstva, čuo sam da nova kartica ne dozvoljava snimanje pozicije u igri sa piratskog CD-a? I da li će moći da se igraju kopije sa starog na novom Soniju?

I za kraj puno sreće sve će proći, Bonus neće.

Milan

bonus Trenutno se kod nas mo e naći japanska verzija PlayStation 2 konzole po ceni od oko 2000 DEM. Za sada na PS2 će moći da se igraju samo originali, sve dok neko ne uspe da napravi tzv. mod čip, koji omogućava čitanje piratskih kopija. Samim tim, nemoguće je igranje kopija igra sa starog PlayStationa, pa ni snimanje pozicije na karticu.

FRP info

✉ Zdravo Bonusovci!

Iako ja ne volim video igre, drago mi je zbog va eg časopisa. Ja sam zakleti FRP-er i nastojim da ostane tako. Jedva sam dočekao dan kad mi je jedan drug pokazao onaj mali članak kod vas o tome. Po to vidim da se trudite da to promovi ete ovde (svaka čast) elim vam ogroman uspeh. Nisam iskusan igrač jer nemam knjige (nisam nikad bio Game master već sam uvek igrao) a igrao sam samo Werewolf the Apocalipse, koji me je odu evio. eleo bih da znam koje knjige je White Wolf izbacio pored ove, mo da neki sajt gde se o tome mogu informisati kao i to da li je moguće kupiti ovde neku knjigu. Uskoro treba da igram FRP po Star Wars-u i to me mnogo raduje. Molio bih vas da mi odgovorite, mnogo bi mi značilo. Jo jedno pitanje: Da li postoji kompjuterska verzija (na CD-u) ovih (ili bilo kojih) pravila?

Nenad Vasiljević

bonus Izdavač White Wolf je do sada izdao dosta knjiga kao to su: Vampire: The Masquerade; Mage: The Ascension; Hunter The Reckoning i jo mnoge druge koje ćemo mi sigurno predstaviti u sledećim brojevim. Skoro svaka od ovih knjiga mo e se naći i na CD-u, ali vi e u formi kompjuterske igre, nego pravila koje vi mo ete da pročitate. Uostalom, pogledajte njihovu internetu stranicu na adresi: www.white-wolf.com i potra ite vi e informacija.

to se tiče na eg tr i ta, najbolje bi bilo da se informi ete u klubu fantazijskih i strate kih igara "Zmaj" iz Beograda, u lici Koče Kapetana 2 (zgrada DSS) koji radi četvrtkom i subotom od 17 časova.

turim informacijama, tvorci obećavaju revolucionaran koncept za dosada nje japanske RPG igre - bićete u mogućnosti da kreirate i okolinu, to jest svet u kome se va junak kreće! Iz klasičnog "god moda" moći ćete bez prekida da pređete u okru enje koje ste stvorili, da ga istra ujete i avanturi ete po njemu. Vi ste, naime, u ulozi dečaka koji mora da stvori lebdeći gradić (da, dobro ste čuli) i da ga spusti na zemlju gde i pripada! Ovo za sada zvuči kao najoriginalniji naslov za PlayStation 2, a kad će se pojaviti, ne znamo...

MoHo

Igra MoHo, koju za PlayStation razvija kompanija Lost Toys (ex Bullfrog-ovci), a objavila je Take 2 Interactive. MoHo je jo jedna čisto akciona igra - gladijatorskog stila, poput gore spomenutog Star Wars Demolitiona. Ovakve igre mo emo sve če će videti u poslednje vreme, pogotovo na konzolama, iz očiglednog razloga - međusobna borba do istrebljenja je uvek bila odlična zabava za celu porodicu ili grupu drugara, a ova varijanta - sa borbom u raznoraznim "gladijatorskim arenama" je samo najnoviji trend. Dakle, MoHo: vi ste zatvorenik Dr ave u futurističkom svetu i borite se protiv (drugih) zlikovaca po kazni, a na zadovoljstvo mnogobrojne po tene publike... Jedini spas od ivota u kavezu vam je da pobedite, uni tite i zgazite sve pred sobom i postanete ampion Naroda...

MoHo

Vi e od 80 nivoa, pet likova - svaki sa drugačijim osobinama te vrstama napada, kao i već hvaljena grafika koja koristi "real time morphing" (ne brinite, ni mi jo ne znamo ta je to) nas prilično "lo e". Iako sve ove brojke u principu ne znače ni ta, MoHo obećava da će biti zarazan i veoma igriv. Trebalo da se pojavi u julu.

(R)evolucija kontrolnih sistema

Taman kada ste pomislili da ste videli sve moguće vrste kontrolera za konzole, pojavi se ne to ovakvo - Game master Evolution Control System! Ovaj uređaj bi vas mogao odmah očarati. Jeste, izgleda malo te ko za upravljanje i čak pomalo zastra ujuće - ali ako mu damo malo vremena, postoji ozbiljna mogućnost da će ovaj kontroler postati standard za sve konzole sledeće generacije.

Kontroler se sastoji iz dva dela. Prvi deo je Reactor, koji je zakačen za plavu rukavicu koja sasvim udobno nale e na ruku. Reaktor prati pokrete va e ruke i prevodi ih u upravljačke komande! Da stvar bude jo interaktivnija, Reactor i vibrira!

Sa druge strane, tu je i Gripstick, na kome se nalaze svi dugmići. Svakom dugmetu mo ete programirati funkciju, a Gripstick mo ete koristiti u bilo kojoj ruci, kao pi tolj ili običan kontroler. Ne brinite, uz Gamemaster sti u i detaljna vizuelna uputstva. A cijena? Puka sitnica...



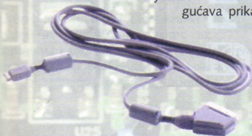
Hoću kolor sliku!

Majstor Ra a



U elji da razjasnimo sve one izraze: PAL, NTSC, SCART, N-PAL Booster (Konvertor), činč, RF kabl, i jo po ne to, nastao je ovaj članak.

Osnovne boje su: crvena, uta i plava. To lepo zvuči kad se koriste vodene boje na belom papiru. Ali ta se de ava sa TV ekranom, koji je pre svega crne boje.
Kod TV uređaja je priča o bojama malo drugačija. Boje su skrivene iza stakla ekrana u obliku fosfornih tačkica crvene, zelene i plave boje. Umesto ute tu je zelena boja, koja svojom jačinom zavara oko i prika e se kao uta, zbog fluorescenog fosfora na ekranu. Elektroni imaju ulogu siću nih čestica boje u spreju, koji umeju da nam nacrtaju sve. U katodnoj cevi (TV ekranu) postoje tri četkice (topovi za elektrone), koje se nalaze na suprotnom kraju od onog koji mi gledamo. Ako nema ko da im saop ti pravu "adresu", elektroni onako ispaljeni, naprosto ne znaju gde će i ta će, pa odlutaju kojekuda, to se nama prika e kao "sneg". Oni uz mno tvo elektronskih kola dobijaju dosta preciznu informaciju gde treba da stignu. Od toga kolikom broju tačkica konzola stigne da "objasni" kako da se nacrtaju, po jednoj horizontalnoj i jednoj vertikalnoj liniji, zavisi kvalitet slike, stučno rečeno - rezolucija. Zavisno od toga koliko boja mo e da se prika e u jednom momentu govori se o paleti boja jedne konzole. Nadamo se da ste shvatili koliko različitih stvari utiče na jednu sliku TV ekrana.
Od toga kako su se neki stručnjaci dogovorili na koji način će saop tavati "adresu" elektronima, izrodili su se razni standardi na koje je uticalo jo i električno napajanje tih TV uređaja. Tako su nastali u Americi NTSC, u Evropi PAL/SECAM i u Japanu JSTV standardi koji se ralikuju sasvim dovoljno da nam danas zagorčavaju ivot.
Put kojim konzola saop tava "adrese" elektronima su kablovi kojim povezujemo na e konzole na TV aparate ili monitore. Tek tu je prava zbrka jer i kablovi imaju nazive kao to su: SCART, činč ili RF. U njima se kriju male tajne koje su često od velike koristi.
Ukoliko svakom od elektronskih topova na najbr i i najkraći način saop timo kad da ispale elektrone, dobićemo najkvalitetniju sliku. To znači da na kabl treba da ima provodnike za svaku od tri boje i za "adrese".
SCART kabl je upravo taj koji nam to omogućava. Tada je slika najmirnija, najo trija i sa najmanje "razlivene" boje. Ovim kablom je moguće izvesti i malu magiju, ukoliko je TV aparat novije generacije. Na SCART priključnici TV aparata postoji kontakt koji kad uključite svoju konzolu automatski TV prebaci na video kanal. I ne samo to, već na Sony PlayStation konzolama omogućava prikaz slike u





boji i za igre koje su napravljene za američko tr i te (NTSC).
Neki televizori imaju SCART utičnicu ali, na alost njihovih vlasnika, nemaju sve elektronske sklopove ugrađene u njih kao to je navedeno u prethodnom pasusu, pa moraju da priključe konzolu preko SCART adaptera, koji slu i da bi priključili konzolu, ustvari, preko CHINCH (činč) kabla. Razlog lo ijeg kvaliteta slike prilikom kori ćenja činč kabla, le i u tome da se informacija o bojama i mestu crtanja mora nekako sabiti (naravno elektronski) u jedan signal. Prilikom tog "sabijanja" izgubi se po neki detalj originalne slike. Kad signal "uđe" u TV ili monitor mora da se "raspakuje". Kod "raspakivanja", po to nije moglo sve lepo da "stane", desi se gubitak novih detalja i eto razloga za lo iju sliku, najče će sa lo im prelazima između dve osnovne boje.
Po to postoje antene znači da postoje i antenske utičnice na televizorima. U tu utičnicu ustvari ulazi Radio Frekventni signal. Ova dva velika slova nisu tamparska gre ka, niti su tu iz po tovanja prema radio frekventnom signalu, već da bi naglasili odakle ono RF u nazivu kabla koji povezuje neke konzole sa TV uređajima. Poznato nam je da koliko god imali dobre (čitaj skupe) antene uvek imamo neke smetnje i nedovoljno kvalitetne slike. Isto je i sa RF kablom koji zapravo povezuje mali predajnik, koji se nalazi u va oj konzoli, sa antenskom utičnicom TV aparata.
Za one koji nemaju TV aparat novijeg datuma sa "pravom" SCART utičnicom, a imaju Sony PlayStation na lo se kompromisno re enje u obliku N-PAL Konvertora ili Boostera (u slobodnom prevodu booster = utiskivač). Radi se o elektronskom sklopu koji poseduju televizori novije generacije, takozvani multi sistem televizori. Uloga tog elektronskog sklopa je da malo prepakuje signal iz konzole (na primer za NTSC standard) i "utisne" informaciju o boji i tako obmane TV kao da je to PAL signal. Te kutijice imaju na sebi i činč i RF izlaz.
Na osnovu ove priče odaberite koji kabl ćete koristiti, koji trenutno koristite, koji bi trebalo, a koji ste, na alost, prinuđeni da koristite.
Pi ite ta bi ste jo hteli da vam majstor Ra a opi e, a on će gledati da nađe vremena da vam udovolji.



SEGA

Interakcija i multimedija su Segine ključne reči za budućnost. Predvodi najopširniji i detaljan razvoj zabave sledeće generacije. Sa R & D (Odeljenje za razvoj i istraživanje), njenim centralnim delom, Sega je ušla u proizvodnju opreme za igru. Početak nove svetle ere obeležen je zabavnim parkovima prepunim visoke tehnologije. "Mi želimo da vam dočaramo jedno potpuno novo iskustvo igranja".



Shoichiro Irimajiri
Predsednik Sega of Japan

Na polju kućne zabave, Sega je uvek bila predvodnik epohe, uključujući njen stvaralački razvoj 16-bitnih mašina.

A sada, dobili smo Sega Saturn, moćnu mašinu za igru sledeće generacije. Opremljena sa dva 32-bitna čipa, poseduje 16 miliona boja, i obrađuje 3D-CG slike neverovatnom brzinom. U vašoj kući, možete doživeti izuzetno relističan i dinamičan svet. Prodaja je dostigla neverovatne razmere sa prodatih milion konzola za 6 meseci. To je zaista igra koja će preuzeti vodeću ulogu u nadolazećem multimedijalnom veku.

Sega je predvodila razvoj opreme za zabavne parkove koji su postali stvarnost: Garbo i Joypolice. Prvi Segin tematski zabavni park je već otvoren u Osaki, a drugo otvaranje se planira u Yokkaichi ili u Ichikawi. Da bi obezbedila nove centre za zabavu, Sega planira njihovo proširivanje širom Japana uključujući Nigatu i Tokio. Ovi parkovi opremljeni su savremenom tehnologijom, uključujući VR kojom možete doživeti potpun osećaj Virtuelne Realnosti. Planira se otvaranje u 500 zona širom zemlje do kraja 2000-te, kao i proboj na druge kontinente.

Igračke bazirane na visokoj tehnologiji su igračke sledeće generacije. Sega neguje intelektualnu kreativnost u igri i zabavi. Preuzela je vodeću ulogu u proizvodnji. Napravljene su igračke bazirane na visokoj tehnologiji, kao što je serija igračaka Ferie koje mogu da pišu, zatim video štampač Prifan, kao i interaktivna zabava Pico koja kombinuje TV i slike iz knjiga. Pico je već dostigao rekord prodaje sa više od milion prodatih konzola širom sveta, polako nalazeći svoje obožavaoce. Sega proizvodi divne igračke, koje razvijaju intelektualnu kreativnost kod dece.



SEGA MEGA DRIVE II prva opšte prihvaćena konzola kod nas

Od kada je proizveden Genesis (međunarodno ime Mega Drive-a), Sega je stekla poverenje tržišta u Americi, a posebno veliku popularnost postigla je serija igara Sonic The Hedgehog. Oharabrena takvim razvojem prodaje, Sega Saturn konzola sledeće generacije će se pojaviti na tržištu Kine, Amerike i Evrope. Sega namerava da otvori nove fabrike širom Evrope u Španiji, Francuskoj i Nemačkoj. Takođe u Aziji i Kini, Tajvanu, Maleziji, Singapuru i Indoneziji, a sve to proizvodnjom različitog softvera i hardvera širom sveta. To je Segina strategija razvoja, pružiti uživanje ljudima širom sveta.

• **Aprila 1951.** osnovana je "Service Game Inc.". Juna 1960. dolazi do osnivanja "Japan Entertainment Trading Inc.-a".

• **Juna 1964.** ubacuje se "Merged Japan Machine Manufacturing Inc.". Počinje proizvodnja opreme za igru u poslovne svrhe.

• **Jula 1965.** osnovan je "Rosen Enterprises Inc.-a". Početak menadžmenta opreme za zabavu. Uklapanje u već postrojeći posao.
Aprila 1969. dolazi do spajanja sa "Gulf and Western Industry Inc." u konglomeratu USA.
Aprila 1984. postaje član CSK grupe sa vodećom ulogom u grupi.

• **Jula 1984.** kao marketinški centar za proizvodnju opreme za igru u poslovne svrhe u Evropi, osniva se "Sega Europe Limited", kao ogranak u kog Sega ulaže 100% kapitala.

• **Marta 1985.** kao marketinški centar za proizvodnju opreme za igru u poslovne svrhe u Americi, osniva se "Sega Enterprises Inc.", kao ogranak u koji Sega ulaže 100% kapitala. (Sav kapital se premešta u "Sega of America Inc.").



Segina maskota - Sonic, glavni junak mnogih igrica

predstavljamo



Toshiro Kezuka Potpredsednik Sega of America, od avgusta 1999. Bivši predsednik Honda Francuske





Prva među konzolama nove generacije sa odličnim performansama

- **Marta 1986.** kao marketinški centar za proizvodnju opreme u Americi, osniva se "Sega of America Inc.".
- **Novembra 1986.** registruju se sva odeljenja. Juna 1987. investira se u "Linguaphone Japan Ltd." u nastojanju da se proširе sistemi za učenje stranih jezika.
- **Januara 1990.** kao centar za razvoj opreme u Americi osniva se "Sega Tehnical Institute".
- **Oktobra 1990.** postaje vodeća firma u Japanu.
- **Januara 1991.** kupuje i preuzima "Deith Leisure Ltd" kao centar za prodaju i proizvodnju opeme u poslovne svrhe u Evropi.
- **Jula 1991.** kupuje i preuzima "Virgin Mastertronic Limited" kao centar za proizvodnju u Evropi. Sadašnji "Sega Europe Limited".
- **Marta 1992.** kupuje i preuzima "WDK S.A." kao centar za izvoz opreme u poslovne svrhe u Evropi.
- **Maja 1992.** U Evropi se osniva "Sega Ozisoft Ltd."
- **Oktobra 1992.** pripajanje kompanije za štampu "Light Printing Co. Ltd.". Kupuje i preuzima kompaniju za animaciju "Tokyo Movie Shinsa Inc.".
- **Janara 1993.** osniva se "Sega of Canada Inc."
- **Septembra 1993.** osniva se "Sega Singapore Pte Limited" u kog Sega ulaže 100% kapitala, da bi smanjila troškove proizvodnje.
- **Novembra 1993.** osniva se "Sega Channel Menagement Inc." da bi promovisali CATV igre u Americi.
- **Aprila 1994.** osnovana je "Sega Leasing Co.", kao kompanija zadužena za proizvodnju opreme u zabavnim tematskim parkovima.
- **Jula 1994.** osniva se i pripaja "Sega Digital Communication Co." da bi promovisali CATV igre u Japanu. Oktobra 1994. kupuje i preuzima "Data East Pinball", da bi se unapredio posao i prodaja u Evropi.
- **Oktobra 1994.** osniva se "Sega Holding U.S.A Inc.", zadužena za efikasniju prodaju opreme. Oktobra 1994. osniva se "Sega United Co." kao domaća fabrika zadužena za prodaju opreme.



Peter Moore Potpredsednik marketinga Sega of America

Oktobra 1994. osnivanje "Sega Music Network-a", kompanije za proizvodnju karaoke opreme.

- **Oktobra 1994.** osniva se "Sega Huahan Culture Entertainment Co. Ltd." da bi prizvodili AM opremu i prodavali profesionalnu opremu u Kini.
- **Novembra 1994.** glavno učešće u "Sega Logistic Service Co." koja razvija CG tehnologiju.



Charles Bellfield Direktor marketinga Sega of America

Kao što se vremena brzo menjaju, Segin posao će usporiti ali će se polako širiti i menjati. Da bi sačuvali energiju da budu uvek u korak sa napretkom, uložiće napore da razviju različite vrste poslova na kojima će zasnovati i poboljšati budućnost. To je upravo ono što Sega obećava. CATV igre omogućiće vam da ostanete kod kuće i uživate. Takođe, u vremenu kada su PC računari sve rasprostranjeniji, proboj na PC tržište se očekuje kao Segin novi zadatak.

Za razliku od ostalih proizvođača koji su nam izašli u susret i ustupili svoje materijale, Sega to nije učinila. I pored brojnih kontakata, do izlaska ovog broja od njih nismo dobili ništa, osimobećanja. Ovo je za nas bilo ogromno iznenađenje. Mišljenja smo da bi ova velika i svetski poznata korporacija ipak morala malo više da posveti pažnje marketingu, posebno u ovom trenutku kad znamo kako stoje stvari na tržištu nove generacije konzola.

Dreamcast



Miljan Lakić

PlayStati

tema broja

Sonijevo tehnolo ko čudo je stiglo i u Beograd, a mi smo ga testirali za vas. Svi vi koji ovo čitate, verovatno ste već čuli za PlayStation 2. I to samo najbolje. Pa, trudićemo se da vam ne pokvarimo mi ljenje.

Pre svega, reč-dve o samom izgledu konzole (da, znamo da slika govori vi e od hiljadu reči, ali priznaćete da je potpuno drugačije videti ne to u ivo i samo na slici).



Za vas koje ne zanimaju previ e tehničke specifikacije već samo elite da znate kako to izgleda i oseća se pod rukom, dobićete sve informacije u tekstu koji sledi a za tehno-zaljubljenike svi detalji dolaze kasnije.

Kao prvo PS2 je veći i te i od svog prethodnika, a po samom izgledu je radikalno drugačiji. Donji deo sistema je manjih dimenzija od gornjeg i mo e se čak nazvati i postoljem, a kompletan imid ma ine je nalik na opaku komponentu kućnog audio ili video sistema. Ni ta na njemu ne poseća na tradicionalan izgled konzole za igranje, u poređenju sa, recimo, Dreamcastom (krem) ili starim PlayStationom (sive boje). Prvi komentar bi bio da PlayStation 2 izgleda ozbiljno i hladno i da je daleko od onog deci prepoznatljivog imid a.

Na prvi pogled nigde nema prekidača za uključivanje ma ine, u stvari ne vidi se odmah jer se nalazi na zadnjoj strani ma ine. Potpuno je nestao onaj jednostavni



Ovako izgleda PS2 spreda

stil od svega tri velika i jasno obele ena dugmeta sa svima poznatog prvog modela.

Jo dve zanimljive stvarčice koje doprinose novom radikalnom stilu su PlayStation logo na DVD vratancima i LED dioda koja pokazuje status ma ine. Kao to mo ete videti na slikama, PlayStation 2 mo ete dr ati u dva polo aja, polo enom i uspravnom i za svaki od njih mo ete rotirati logo na vratancima da bio uvek bio u uspravnom polo aju. Kad je LED dioda u pitanju, radi se potpuno novoj tehnologiji koja daje plavo svetlo, dakle, nije u pitanju plavo staklo već sama dioda daje plavu boju koja se savr eno uklapa u dizajn.

Pređimo na start ma ine. Kada pritisnete ON prekidač na zadnjoj strani, upaliće se crveno svetlo pored natpisa RESET. U ovom trenutku sistem je u SLEEP modu tj. nalazi se u onom stanju u kome je recimo i va televizor kada je isključen uz pomoć daljinskog upravljača. Da bi konačno pokrenuli "boot up" sekvencu pritiskamo dugme RESET. Sony se ovog puta potrudio oko uvodne sekvence koja se sastoji od vrlo kvalitetne animacije koja nam daje samo daje uvid u ono to PlayStation 2 mo e.

Opcije menija

Kad se sistem uključi prvi put sve opcije menija su na japanskom, ali uz malo pogađanja nije te ko promeniti jezik u engleski. Ova opcija menja SAMO opcije iz menija u engleski i nema uticaja na jezik u samoj igri. Kad su nam opcije menija postale razumljive, podesili smo datum i vreme i otkrili par opcija vezanih za one od vas koji imaju high-end kućne audio-video sisteme. Među njima su aktivacija Digital Out i Component Video Out opcija i izbor razmere slike (4:3, 16:9 i full). Jedna od najva nijih opcija PlayStationa 2 je mogućnost igranja igara sa PlayStationa 1. Od posebne je va nosti to to PS2 mo e čak malo i pobolj ati teksture i ubrzati učitavanje starih igara. Moramo istaći da neće ba sve igre raditi sa ovim pobolj anjima, tako da ove opcije jednostavno mo emo isključiti u meniju.

DVD reprodukcija



Po to je PlayStation predviđen da reprodukuje DVD filmove, na njemu mo emo gledati filmove koji potpadaju pod "Territory Region Coding". Za one od vas koji nisu upoznati sa DVD terminologijom, evo kratkog obja njenja ta to znači.

Kao to znate kada film počne da se prikazuje u bioskopima po svetu, postoji određeni redosled zemalja u kojima će se prvo emitovati. Kad je DVD format napravljen, veliki filmski studiji su se zabrinuli ta će biti ako puste film na DVD u jednoj zemlji a u nekoj drugoj se tek očekuje bioskopska premijera. Zato je napravljen regionalni kod. Trenutno postoji osam kodova, koji su:



on 2 Live!

1. Severna Amerika (SAD, Kanada).
2. Japan, Evropa, Egipat, Južna Afrika, i Bliski Istok
3. Hong Kong, Jugoistočna i Istočna Azija
4. Australija, Novi Zeland, Meksiko, Južna i Centralna Amerika, Karibi, i ostrva Pacifika
5. Indijsko poluostrvo, Mongolija, Rusija, Severna Koreja i Afrika
6. Kina
7. Još nije određeno
8. Specijalni kod

Ovo znači da kod 8 nije određen za specifičnu zemlju, ali je još uvek regionalni kod. Diskovi označeni kodom 8 su predviđeni za upotrebu u avionima i ostalim sredstvima prevoza.

Način na koji PS2 radi je taj što koristi DVD drajver smešten na memorijskoj kartici u zaštićenom fajlu (posvetićemo se tom drajveru više nešto kasnije). Pošto je ovaj PS2 uvezen direktno iz Japana, na njemu se mogu gledati samo DVD sa kodom 2. Oko ovoga se nedavno digla velika prašina u štampi na zapadu jer je provaljen kod uz pomoć kojeg se na ovom PS2 mogu gledati NTSC DVD iz skoro svakog regiona. U pitanju je drajver sa oznakom verzije 1.0, i iako neki filmovi neće raditi a neki će raditi sa ograničenim opcijama pitanje je da li je Sony znao za ovaj bag i namerno pustio ovakvu verziju na tržište?



Kod glasi:

Uzmite standardni (ne analogni) kontroler sa PS1 i uključite ga u port 1. Učitajte DVD držeći "gore" na joypadu dok ne dobijete DVD meni. Onda stisnite PLAY.

Kad je sam drajver u pitanju još jedan bag je vezan za njega. Radi se o tome da pri snimanju statusa u igri Ridge Racer V dotični drajver bude oštećen ili obrisan pa ga morate ponovo snimiti sa utility diska koji ide uz PS2. Sam utility disk pokriva opcije menija na japanskom pa o njemu nemamo puno toga da kažemo sem MPEG demoa koji se nalazi na kraju DVD sekcije koji izgleda fantastično.

Browser

Kao i prethodna verzija PlayStationa, PS2 može reprodukovati Audio CD-ove i ažurirati memorijsku karticu. Ovaj meni se kod PS2 zove Browser. Odavde se mogu kopirati ili brisati podaci sa memorijske kartice ili slušati Audio CD-ovi. Kada pristupite ovom meniju tačno možemo videti koji medij se trenutno nalazi u PS2.

Prve igre za PS2 se isporučuju na PS2 CD-u čija je donja strana plave boje za razliku od crne boje kad su u pitanju diskovi za prvi PlayStation, dok će DVD-ovi biti srebrne ili zlatne boje. Takođe i memorijska kartica je promenila boju iz sive u crnu i sada ima drastično veći kapacitet od 8MB, što je ravno PlayStation karticama od 120 blokova.



Dual Shock 2



Do sad smo vam dali prilično detaljan opis mašine, ali kontroler nismo ni spomenuli. Kakav je on? Izgleda isto, ako ne računamo promenu boje u crno, ali u čemu je razlika? Da li je bolji, lošiji, i šta možete očekivati? Reklo bi se da nekakve posebne razlike i nema.

E pa, svi koji su to pomislili su se grdno prevarili!

Kao prvo ceo kontroler je opremljen analognim komandama. To znači kontrole pravca (popularni krstić), L i R dugmići, X trougao kvadrat i krug su svi analogni. Pri uključenoj analognoj opciji svi ovi dugmići su osetljivi na jačinu pritiska. Najbolji primer kako sve ovo funkcioniše je način na koji smo igrali Ridge Racer V. Kao i u svim ostalim, i u ovoj vožnji komanda gasa se nalazi na X-u. Naviknut na to da je dovoljno samo pritisnuti X i da će automobil pojuriti bio sam zbunjen. Automobil se kretao po putu ali niti je osećaj brzine bio ubedljiv niti sam postizao zadovoljavajuće rezultate. A onda sam pritisnuo X znatno jače nego obično i auto je počeo da se kreće brže. Znatno brže. Kontrola gasa je odgovarala na jačinu pritiska. Počeo sam da letim po stazi kroz par sekundi. Ovo je slikovit primer analogne kontrole u konkretnoj igri. A kako će se analogne kontrole koristiti u ostalim igrama ostaje još da vidimo.

Drugo, Dual Shock 2 ima duži kabl nego Dual Shock. I verujte nam na reč da je to vrlo korisno poboljšanje.

Treće, palice za analogno upravljanje su bile "teže" nego na klasičnom Dual Shock-u. Ne mnogo teže, ali primetno. I ne samo što je potrebna veća sila za pomeranje palica, već je moguće podesiti i osetljivost od izuzetno osetljive do veoma slabo osetljive što će sigurno biti vrlo toplo prihvaćeno od strane igrača.

Poslednja razlika je u težini kontrolera. Dual Shock 2 je "smršao" u odnosu na prethodnu verziju i razlika se oseća kad prvi put uzmete kontroler u ruke.

Posle ovog prvog testa PS2 moramo izneti i neke ocene o sistemu. Učinićemo to po najzanimljivijim kategorijama:



Marketing

Sony je izvrsno obavio posao po pitanju reklame PlayStationa 2 u Japanu. Kompanija je uspela da proda svake primerke isporučene radnjama i realno su mogli prodati dva ili tri puta vi e da su mogli da proizvedu dovoljno. Međutim prvi PlayStation je iza sebe imao u asno jaku marketin ku kampanju koja je kreirala imid PlayStation igrača kao mlade osobe u trendu. PlayStation 2 jo uvek nema precizno definisan imid .

ocena 4.0

Interes fanova

Kao to smo već rekli, Sony je prodao sve to je i proizveo. Interes za novu konzolu se mo e okarakterisati kao prava PlayStation 2 groznica. Međutim zainteresovanost publike u SAD ne prati Japan zbog mnogo manjeg obima marketinga za ovo tr i te. Sony očigledno čeka E3 da bi tamo silovitim nastupom pridobio igrače iz SAD jednom za uvek, to čini ovaj ou ozbiljnom prelomnom tačkom za dalji uspeh PlayStationa 2.

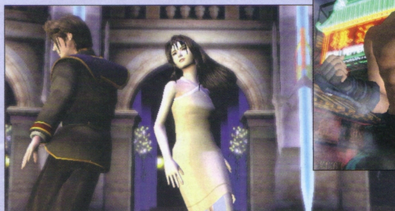


Software

Prve igre koje su se pojavile uz lansiranje PS2 su definitivno razočarenje za sve. Nedostatak anti-aliasinga u ovim ranim naslovima obele io je ma inu kao grafički inferiornu u očima igrača. Dok ne budemo videli Tekken Tag Tournament i Dead or Alive 2 zaista ne mo emo pohvalno da se izrazimo o igrama za PlayStation 2. Ipak, u poređenju sa predstavljanjem ostalih konzola japanskom tr i tu, PS2 je ogroman uspeh.







Podr ka proizvođača

Čak ni najava X-Boxa nije usporila zamah Sonijeve ma ine nezavisnih proizvođača. Trenutno nema konzole koja ima vi e naslova u razvoju, uključujući tu i PlayStation 1. Po ovom pitanju Soniju sada stvarno cvetaju ru e.



SAD tr i te

Sony je definitivno re io da pričeka E3 da opet pridobije igrače iz SAD koji su se pomalo i ohladili zbog najave X-Boxa, lo ih prvih igara za PS2 i Seginog obaranja cena Dreamcastu (koji će se izgleda deliti uz Happy Meal). Bilo bi bolje da se Sony ovom pitanju posveti svom snagom, jer je PS2 izgubio dosta od svog briljantnog sjaja, i ako stvari krenu lo e na E3 Soniju se ne pi e ba najbolje.



Bagovi

PS2 je pogođen sa par ozbiljnih bagova. Prvi problem koji smo već pomenuli, je to Ridge Racer V bri e DVD drajvere sa memorijske kartice. Drugi je preskakanje teritorijalnih bagova, koje smo do detalja i opisali, i koji će Sonija ko tati puno novca. Sreća u nesreći je to je dovoljno bilo zameniti utility disk i to nije u pitanju hardverski problem.



Nedostatak konzola u radnjama

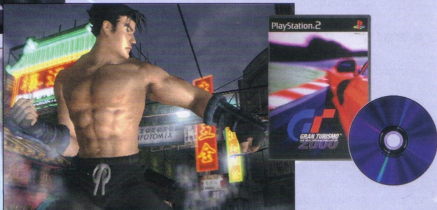
Nedostajalo je svega sem igara. I dok su gomile igara le ale na policama, igrači su nestrpljivo čekali u redovima za konzole i periferije poput multi tapa, dr ača za konzolu i memorijske kartice. Makar je kontrolera bilo dovoljno.



DVD strategija

Izgleda da su igrači iz Japana bili podjednako zadovoljni time to imaju PS2 DVD plejer i PS2 konzolu za igranje. Podaci o prodaji DVD-ova u Japanu govore puno o tome. Sony se nada sličnom odzivu i u SAD. Jedina mana ovoga je to neki igrači ne osećaju potrebu da kupe nove igre.





Uverili smo se u kvalitet hardware-a. Ostaje nam da sačekamo dolazak dobrog software-a za PS2. Slike obećavaju, zar ne?



Budući potencijal

Zahvaljujući jo nezabele enoj podr ci developera, PlayStation 2 ne mo e ići nikuda sem na gore. Mada bi bilo bolje da ta očekivana budućnost dođe to pre, jer ukoliko X-Box na samom startu bude imao dobre igre sva ta se jo mo e desiti.





Ovako je izgledalo 4. marta 2000 u Tokiu. Oni srećnici koju su uspeli da kupe PS2, lak e su sebi na li i devojku.

Konačna ocena lansiranja

ocena 4.5

Po to je na e tr i te previ e malo da bi se i na e mi ljenje uzimalo u obzir, stvari će se razvijati zavisno od de avanja u svetu, konkretno od najveće va nosti su Japan kao zemlja porekla svih video konzola i Amerika i Evropa kao najveća tr i ta. U Japanu, start PS2 je jo uvek neverovatan uspeh uprkos nedostatku kvalitetnih igara, ali za igrače iz Japana nismo ni sumnjali da će oberučke prihvatiti novu konzolu jer je tamo nje tr i te uvek gladno tehnolo kih novotarija. U SAD, i čekivanje je splaslo otkako je lansiranje obavljeno, jer su se vesti o navodnim nedostacima ma ine pro irile preko okena munjevitom brzinom. Sony je na ovo reagovao kontra-merama u vidu glasina o tome kako će japanska vlada zabraniti izvoz PlayStationa 2 van granica zemlje jer je navodno ma ina toliko moćna da bi se neki njeni delovi mogli koristiti u vojne svrhe. Time je korporacija uspe no stopirala negativne kritike i ponovo pokrenula priče tipa "Uh pa to čudo bi moglo da lansira rakete" to opet postavlja PlayStation u i u interesovanja. Ponovićemo već rečeno, jer vredi ponoviti, sada sve zavisi od E3...





Za testiranje hardware-a zahvaljujemo se firmama: ZDE (str. 55), Shine (str. 51) i Beosoftu.



Natalija Dević

Kako izgleda kad Dejan Matić "Kuguars" igr

Zašto Mata



Kad jedan glumac, koji se uz to bavi još i muzikom, nešto voli onda je to i na javi i u snu. Dejan Matić, jedan od članova pozorišno-muzičke trupe "Kuguars", obožava igrice, igra igrice, sanja igrice... I kad radi i kad se odmara. I kad roni. Jer Dejan je zaljubljenik podvodnog sveta, pasionirani ronilac. Da li ste nekada razmišljali o tome kojom brzinom protiče vreme pod vodom, a kojom brzinom pred kompjuterom? Pred kompjuterom vreme prolazi "nikad brže" a pod vodom "nikad sporije", *kaže Mata*. Pod vodom imaš ograničeno vreme ronjenja, od 45 minuta do jednog sata. Gledaš na sat i čini ti se da je silno vreme prošlo - a sat se ne pomera. A za kompjuterom - sedneš, čini ti se, nisi se ni okrenuo, a prošlo četiri, pet sati. Uživanje se, ipak, ne može uporediti - *priča nam Mata*. Svet pod vodom i kutija koja svetluca, fascinantne su svaka za sebe, o obe su veliko uživanje.

Kako se Dejan Matić "upoznao" sa konzolom?

- Prošle zime naložio sam se na snou-bord. Otišao sam kod prijatelja koji se time bavi, obožava i fenomenalno vozi i skejt i snou-bord. Hteo sam da uzmem opremu od njega jer sam se spremao za zimovanje. Da bi mi ilustrovao kako sve to može da izgleda, pokazao mi je snou-bord igricu. Tako sam se upoznao sa konzolom, provozao malo i video šta je to. Posle sam otišao na Kopaonik i, s njegovim bordom, naučio da vozim.



Foto: Vladimir Lukić

Da li si "uživo" pokušao nešto od onoga što si video u igrici?

- Ne, ne, taman posla. Igrica je čudo, a ja sam tek učio da vozim bord. Možda za koju godinu, kad savladam bar neophodnu tehniku, sada nikako.

Ali si se "zarazio" igricama?

- Zaražen sam odavno i potpuno. Sony PlayStation nemam još ali se zato ne odvajam od kompjutera. Volim strateške igre svih tipova, mnogo više nego vožnje ili brzinske. Igram War Craft, Ages of Empire, Ages of Kings, Faraone, Cesar III, sve gde treba aktivirati mozak, gde se zahteva razmišljanje, planiranje, taktika. Danima, mesecima sam igrao Spy Craft. To je bila igra gde se rešavao pravi detektivski zadatak. Igrao sam po dvadeset dana, sa četiri-pet CD-a, a oko mene je uvek bila ekipa "stručnih saradnika", prijatelja koji su takođe učestvovali u rešavanju problema dobacujući ideje, sugerišući varijante. To je, recimo, jedna od pravih interaktivnih igrica, jer si ti, praktično, akter u igrici i bez ikakvog uputstva rešavaš problem. Na Spy Craftu su se, pre deset godina, trenirali agenti FBI. Iako sve treba znati uraditi brzo, zadaci su intelektualni. Znači, nisu potrebne samo brze ruke nego i glava.

Kako izgleda igrati u grupi po dvadesetak dana, ko je tu zadužen za kuvanje, ko za piće?

- Evo kako je izgledala jedna od poslednjih situacija: ja sam bio sve vreme na stolici, kuvanja nije bilo, ali jeste grickalica, sokića, alkohola i svega ostalog.

Dobar način da se smrša... Šta si još radio?

- Nisam mnogo smršao ali sam, da bih uspeo da rešim zadatak, tokom igre popunio beleškama celu svesku od 60 lista, zapisujući šta sam postigao, dokle sam stigao, ideje za dalje poteze, imena raznih likova, ko je ko, ko je u kakvoj vezi sa kim, šta je ko kome uradio i slično.

Da li, u igrici, glavni lik vodi i određuje dalji tok igre, da li sve zavisi od njegove odluke?

- Da. Ti si agent koji rešava slučaj. Ti si lik koji, interaktivno, u samoj igrici, određuje tok događaja tako što odlučuješ šta ćeš uraditi. U igri postoji nekoliko opcija, određeni broj mogućnosti na koju stranu će događaji krenuti, a ti odlučuješ i usmeravaš kako će se priča dalje



sanja igrice

razvijati.

Da li se, kao glumac, uživiš u "lik", vidiš li na momente sebe unutra?

- Događa se... Igra te okupira, iritira, tera da razmišljaš, kako, šta, još mogućnosti, još pokušaja, sve dok, na kraju, ne shvatiš da je slučaj koji je izgledao totalno nemoguć i užasno komplikovan, u stvari sasvim banalan. Ali, treba stići do toga. Treba, u hodu, povezati mnoge stvari, informacije, opcije. To je kao zagonetka, kao puzzle, kao, recimo, rešavanje ubistva, koje gledaš na filmu. U Spy Craftu je trebalo pronaći budućeg atentatora na ruskog predsednika. To je baš bio zadatak.

Kako izgleda Dejan Matić dok igra?

- Često pričam sam sa sobom dok igram, a kad shvatim da sam baš ispao glup za nešto - izleti i psovka, skakanje, praskanje - kako je to moglo da mi se desi, zašto ovo ili ono, zašto nešto nisam uočio na vreme... To je redovno stanje.

Kako reaguješ kad uspeš, kad rešiš igricu?

- U trenutku rešenja, reakcija je, naravno, burna, sa skakanjem i nazdravljanjem, jer obično ne igram sam. Onda sam srećan danima, jer u rešavanju bilo kog slučaja idem korak po korak, gradim piramidu odgonetajući male zagonetke i kad dođem do vrha onda je to uspeh od koga te osećaj zadovoljstva drži dugo.



Da li si ikada zbog igrice zakasnio na predstavu ili na sastanak sa devojkom?

- To mi se još nije desilo, ali mi se često događalo da ne mogu da se odlepim od igrice celu noć, pa ostanem pred kompjuterom do osam ujutru. Onda mi je ceo sledeći dan kao "virtuelan" jer posle bezbroj sati igranja i dva sata spavanja svet izgleda potpuno nestvarno.

Da li i kad prekineš igru nastavljaš da razmišljaš o njoj - ustao si, zatvorio igricu ali ti je i dalje u glavi?

- To mi se događa redovno. Evo poslednjih dana igram Ages of Kings; ležem u pet ujutru i sanjam igricu, u snu razmišljam gde sam pogrešio, da li bi bilo bolje da krenem na ovu ili onu stranu, kako i šta da uradim ujutru...

I onda, kad se probudim, palim kompjuter, i sve ispočetka!











Među ostalim članovima "Kuguarsa" situacija je podeljena: Boris Milivojević ima konzolu, često igra i voli igrice, dok je Nikola Đuričko pravi fan. Spot za poslenji projekat "Jagnjeća balada" je ceo animiran, skoro da liči na igricu, što je potpuno razumljivo kada vam kažemo da je "izašao iz glave" Nikole Đuričko, koji je reditelj svih spotova "Kuguarsa". Svi koji su ga već videli sasvim sigurno će uočiti jasnu paralelu sa konceptom igrica tim pre što u "priči o zalutalom jagnjetu" nema ni jednog živog lika, a kako sve animacije vode poreklo od crtaća - zaključak je jasan. Bogdan Diklić nema čak ni kompjuter i krajnje je nezainteresovan za igrice bilo kog tipa, dok je Dragan Jovanović Gagi skoro vozio svoju prvu vožnju na konzolama sa kolegom Nebojšom Glogovcem. Bilo je to popodne pred predstavu i kad je stigao u pozorište bio je potpuno fasciniran svojim novim iskustvom. Vozili su auto-trke sa vibrirajućim volanima i njega je oduševila realističnost doživljaja. "Tačno sam mogao da osetim kad skrećem, kad ubrzavam, kad udarim u zid!", pričao je, oduševljen, kolegama u pozorištu. I dobro je što je probao. Jer, poznat po opsesivnoj ljubavi prema fudbalu, ako Gagi nastavi sa igricama aktivno, možda će jednog dana postati nepobediv, internacionalni šampion u FIFA 2000, UEFA 2000... Ko zna...

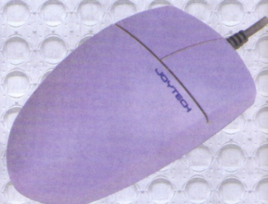


Guillemot Pump Action Gun



Igara koje su predviđene da rade sa ovim dodatkom i nema baš previše ali zato stvarno pružaju jedinstven osećaj. Dakle, uzmite pištolj u ruke i preuzmite ulogu Brus Vilisa u specifičnoj vrsti pucačine u kojoj je vaš zadatak da eliminišete što više zlikovaca preciznim nišanjenjem dok će se kretanju vašeg lika posvetiti mašina. Od samih parametara igre zavisi koliko često ćete morati da punite pištolj, a na to će vas opomenuti natpis na ekranu "Reload". Specijalna mogućnost ovog pištolja je navedena u njegovom nazivu, a u pitanju je "pumpanje" tj. punjenje pištolja. Ovo se vrši na način koji ste mogli videti u filmovima pri korišćenju sačmarice. Ukoliko vas ovako nešto baš i ne oduševljava moći ćete da prevaziđete ovaj problem ako uključite opciju Auto-reload koja automatski vrši punjenje pištolja kad se isprazni. Još neke zanimljive opcije su: Auto-fire koja vam omogućava rafalnu paljbu i Firing speed control koji omogućava izbor brzine paljbe.

Joytech Mouse za PlayStation



Ova stvarčica ispravlja jedinu manu strateških igara za PlayStation, a to je pomalo nezgrapno upravljanje joypadom. Ovaj miš ima dva dugmeta koja su vam dovoljna za sve komande u igrama koje ga podržavaju. Ono što moramo prebaciti ovome mišu je prekratak "rep" tj. kabl od samo 1.2 metra koji donekle oduzima komfor u upravljanju jer morate biti prilično blizu svome PlayStationu da biste se igrali.

Guillemot Compact Racing Wheel



Ovaj savršeno dizajnirani kompaktni volan ima sve što i njegov veći brat samo u manjoj razmeri. Veoma zanimljiv detalj je to što ovaj volan nema klasičnu ručicu menjača, već je menjač smešten na volanu kao u Formuli 1. Prekidači za prebacivanje iz više u nižu brzinu i obrnuto se nalaze ispod volana skriveni od pogleda. Isprobali smo ih i možemo vam reći da se nalaze na savršenom mestu za funkciju koju treba da obavljaju. Vrlo su praktični jer ne morate da skidate ruke sa volana da bi promenili brzinu. U paketu sa volanom ćete dobiti i stegu kojom ćete pričvrstiti volan za sto, što će vam omogućiti čvrst oslonac za precizno upravljanje.
Kontrole gasa i kočnice se nalaze na pedalama koje se priključuju na volan i omogućavaju vam da se potpuno uživite u vožnju.
Ovaj dodatak je kompatibilan sa skoro svim igrama koje za temu imaju simulaciju vožnje. Zvanično licenciran od Ferrarija.

Uroš Tomić



MediEvil 2

Davno zemlja ne imaše heroja kao što to beše slavni Sir Danijel Forteskju... Slavni heroj koji je poginuo davne 1380 i koji je vaskrsnuo da bi se osvetio svome drevnom neprijatelju, čarobnjaku Zoraku. Sir Danijel, ustavši iz groba, ne baš savršeno očuvan, pomalo izobličen i malo raspao, krenuo je u potragu za Zorakom i osvetom. Usput mu je bio dozvoljen ulaz u Halu Šampiona, gde je trebao mnogo puta da uđe i priča sa velikim herojima, kako bi dobijao oružja magijskih moći i na kraju i sam postao jedan od najvećih heroja...

Nakon odlučujuće borbe kod Geloumira 1386, Danijel, hitnuvši koplje, uspeva da ubije Zoraka, pa pošto je ispunio sveti zadatak da uništi zlog čarobnjaka, vraća se na večni počinak.

500 godina kasnije, 1886. Godine, u Londonskom muzeju, gde se čuvaju posmrtni ostaci velikog heroja i pojedini delovi njegovog najljućeg neprijatelja, počinju da se dešavaju čudne stvari i kao što legenda kaže, Sir Danijel će ponovo ustati i pomoći svome narodu kada mu bude najpotrebniji...

I tako beše... Ustade vajni Forteskju, još uvek jednook i pomalo krezav da brani svoj narod. Nakon prvog nivoa, dobijate obaveštenje od malog profesora (koji je u slobodno vreme još i mag) da ste mu neophodni za organizovanje gerilskog otpora i održavanje mašina... Mašine kojima se mali profa služi se napajaju magijom koju sakupljate... Sada tu nema Hale Šampiona, ali u profesorovoj laboratoriji postoji neka vrsta oltara na kome se nalazi pehar Duša, koji dobijate kada ubijete dovoljan broj protivnika. Kada merač u gornjem desnom uglu pokaže 100% , ispisuje vam se poruka da je moguće pokupiti pehar.



Svi oni koji su bili oduševljeni Medievilom, sigurno će biti oduševljeni i njegovim nastavkom, za koji bi se teško moglo reći da je bleda kopija. Meni lično je u prvom delu smetala mapa, koja je zbunjujuća kada se otvori mnogo nivoa i kada se već nalazite na samom kraju igre. Ovde toga nema. U laboratoriji koja je vaša glavna baza, pričate sa profom, uzimate nova oružja, počinjete misiju i dovodite devojke, koje su nekada bile mlade, pa su zahvaljujući mumifikaciji takve zauvek ostale... Da, da, dragi drugari, u ovom nastavku Sir Danijel je svima pokazao da je heroj bez premca, pa je stoga morao i o sebi da misli, te je našao draganu, ljute rane da mu vida.



Pogled je isti kao u prvom delu, postavljen je malo iznad glave našega "živahnog" heroja, sa tim da se kamera može rotirati levo i desno, sa izuzetkom pojedinih prostorija ili lokacija gde imate fiksiran pogled.

Pored uobičajnih radnji koje protagonista može da odradi, tu je sada i penjanje po ivicama i merdevinama, prošireni i obogaćeni arsenal, a igra obiluje zagonetkama i logičkim problemima koje morate da rešite...

Kroz igru vas vodi mali duh, koji pomalo liči na Kaspera, ali je sličnost samo vizuelna. Ne postoje više Gargojili kod kojih ste se snabdevali oružjem i municijom, tu je sada jedan smutljivac kod kojeg uvek možete da se obnovite, ali to naravno

➠

Šta mi ocenjujemo:

ZVUK: Ovom ocenom se ne ocenjuju samo zvučni efekti u igri već i muzika koja prati igru, znači sve što se čuje.

IGRIVOST: U zavisnosti od reagovanje igre na komande, lakoće igranja i izvođenja same igre dajemo ovu ocenu.

ATMOSFERA: Reakcije igrača na igru, tj. koliko vas neka igra zaokupi i odvoji od stvarnosti, takođe ocenjujemo.

GRAFIKA: Ovde ocenjujemo ukupan vizuelni izgled igre: pozadina, likovi i intro, tj.sve što se vidi.



UKUPNA OCENA: Celokupni utisak koja igra ostavlja je dat u procentima i može biti manji ili veći nego što to ostale ocene pokazuju. Igre koje su ocenjene sa preko 90% su super hitovi.

OCENE: Mogu biti u rasponu od 0 do 5 sa koracima od 0.5.



1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Med Evil 2
Izdavač: SCEE
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Avantura



PlayStation



košta određen novčani iznos... Neprijatelji su raznovrsni i nenormalni, tu ima svega od običnih zombija i nakaza, do čarobnjaka, cirkuzanata i velikih kreatura. Tu su i veliki neprijatelji, na prvom nivou u muzeju se odmah sukobljavate sa tiranosaurusom koji je vaskrsao, pa morate da ga razbijete kosku po kosku...

Nakon prvog nivoa i susreta sa profom-cvikerašem, ulazite u priču koja glasi ovako:

nakon smrti Zoraka, svi magovi, vračevi i okultisti su se raštrkali da pronađu njegovu knjigu, mitski izvor moći i magije. Nekome je očigledno pošlo za rukom da nađe deo knjige i napravi rasulo u Londonu. Vaš zadatak je da očistite London i otkrijete ko stoji iza svega, nakupite oružja, osvojite sebi draganu i popijete tursku kafu sa malo mleka...



Igra poseduje ogromnu količinu humora (što običnog, što crnog), zagonetke su u početku lagane i trivijalne, ali kasnije dobijaju na težini. Grafika je bolja nego u prethodnom delu, deluje mnogo oštrije i čistije, ima tu još malo poligona i seckanja, ali ništa što bi moglo ometati tok igre.

Muzika je dobro odrađena, prati radnju i dešavanja, a isto tako i zvuk. Njemu su pridodati komični elementi (probajte da skočite kada se neka platforma nalazi iznad vas, odzvanja kao zvono Markove crkve). O atmosferi i igrivosti ne treba ni govoriti... Kome se još ne dopada ideja da vodi leš star 550 godina kroz London 19-og veka... A ako tome dodamo da je to drugi put da se vraća među žive... pa to je prosto fenomenalno. Neki nivoi će vas dovoditi do ludila, ali kad se par puta vratite i malo bolje pogledate i istražite, videćete da igra i nije toliko teška, da je pravo zadovoljstvo igrati je.

Neću više ništa da vam kažem. Cenim da je mnogo bolje da igru uzmete i sami se uverite koliko je dobro odrađena, kvalitetna i zabavna. Svi koji su uvrstili Medievil u svoju kolekciju, mnogo će propustiti ako u svoju kolekciju ne uvrste i njen fenomenalni nastavak.



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Battle Tanx
Izdavač: 3DO
Sistem: NTSC
Žanr: Pucačka / Tenkovi



PlayStation

Satori Jo

BattleTanx Global Assault



Ne verujem da se do sada pojavila igra sa besmislenijom i glupljom pričom koja objašnjava i opravdava dešavanje u igri. Posle nuklearne apokalipse, na zemlji je ostala samo jedna šačica žena i mnoštvo muškaraca koji se za dotične žene bore tenkovima!!! To je razlog zašto se nalazite u tenku i pokušavate da pobijete sve što se kreće (druge suparničke tenkove) i ne kreće (zgrade koje rušite zbog dodatnih oružja, energije i sl.) Originalno pravljena za Nintendo 64, ova igra je zamišljena prvenstveno kao igra za više igrača koji bi ulazili u međusobne okršaje i kao takva je donosila malo uzbuđenja za četiri igrača koji bi je probali. PlayStation verzija omogućava igru najviše dva igrača, pa je sa te strane doživljaj u neku ruku umanjen, ali ne i uništen. Ova verzija ima više različitih tipova igara i sa te strane je igra popravljena. Izbor tenkova je veoma čudan za ovaj tip igre jer slaba pokretljivost tenka znači da ćete u direktnom sukobu ići napred-nazad i gađati protivnika. Istina je da možete namestiti i analogne kontrole tako da jednim džojstikom upravljate kretanjem tenka a drugim okrećete kupolu sa topom, ali je to poprilično konfuzan način igranja. Tako se većina duela svodi na direktne okršaje gde pobeđuje onaj sa više energije i jačim oružjima. Pored kampanje, tu je još šest modova igranja sa najviše 4 tima za jednog ili dva igrača, i oni se svode na uništavanje određenog broja ili svih protivnika, pronalaženje i čuvanje već pomenutih žena, ili neku kombinaciju ovih zadataka. Ako se u igri pojavljuju i vaši tenkovi kojima upravlja kompjuter, igra postaje vrlo konfuzna pa nećete znati u koga pucate - svoje ili neprijateljske tenkove. Arena za borbu ima mnogo, sa mnoštvom poznatih zgrada za uništavanje, što je veoma zabavno, i velikim brojem uskih prolaza u kojima ste poput sedeće mete, što je krajnje frustrirajuće. Radar je skoro beskoristan jer se teško vidi ko ste vi na njemu i gde se zapravo nalazite. Rok muzika koja prati igru je prikladna i sasvim prosečna, ne doprinosi ali i ne oduzima od uživanja. Efekti su prikladni sa čistim eksplozijama, pucnjavom i zvukom tenka u pokretu. Post-apokaliptični nivoi su slični jedan drugom i iako se tenkom jednostavno upravlja, ovo nije dovoljno da igru izdigne iznad prosečnosti.







Marko Lambeta









Automobil Porsche je oduvek bio san svakog automobilskog zaluđenika. Sa novim nastavkom Need For Speed serijala vaši snovi će biti ostvareni, jer ćete moći da vozite ne jedan nego preko 50 Poršeovih modela. Od prvog modela 356 do modela 911 za dvehiljaditu godinu. Politika EA Sportsa, tvorca ove igre, je u skoro svim njihovim izdanjima - napraviti isto, samo malo drugačije. Tako i peti nastavak NFS-a donosi prepoznatljiv osećaj sulude vožnje obogaćen novim opcijama i kozmetičkim poboljšanjima.



Pored već poznatih trka sa vremenom i policijom, u ovom delu možete voziti kao fabrički test vozač. Ovaj mod je vrlo zanimljiv i organizovan kao niz misija koje treba uspešno završiti: npr. slalom između čunjeva, što brže preleženje poligona...

Centralni i najbolje odrađeni deo igre je Evolution mod u kome počinjete od samog početka pedesetogodišnje Poršeove istorije. Krećete sa starim modelima automobila, a zadatak vam je da učestvujući na turnirima, vikend trkama... zarađujete novac, budžite mašinu, kupujete nova kola i tako pređete sve ere Porscheovog razvoja.





Budući da možete voziti kola nastala u rasponu od 50 godina, njihove osobine će biti verno dočarane. Stariji model će ubzavati kao drogirana kornjača, dok nove modele neće uspeti da obuzdaju ni oni sa boljim refleksima.



Celokupan engine je poboljšan u odnosu na predhodne delove. Automobil se više neće lepiti za put ni u najvećim krivinama, nego će proklizavati i zanositi, a svaki udarac u protivničko vozilo ili prepreku izazvaće vidljiva oštećenja na kolima. Sva oštećenja se prenose u sledeću trku, ako ih ne popravite, tako da će vaš lepotan posle par trka verovatno ličiti na krntiju inspektora Draguljčeta.

Staze su nelinearne, granaju se u mrežu paralelnih puteva, tako da do cilja možete doći i prečicom. Pozadina je manje detaljna u odnosu na predhodni nastavak, ali je celokupan utisak o grafici u igri veoma povoljan. To se posebno odnosi na 3D modele automobila. Zvuk je solidan, a kontrole su istovetne predhodnim nastavcima, mada bi najbolji filing bio da upravljate volanom, pa da još uleti Seat masažer...

Ova igra namenjena je svima koji su zaraženi opakom bolešću poznatom kao: "Potreba za Brzinom". Zato sedite u kabinu vašeg PlayStationa jer on manje troši, a i ne treba vam vozačka dozvola.





1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 3 bloka

Multi Tap 1 - 4 igrača

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Need 4 Speed 5
Izdavač: Electronic Arts
Sistem: NTSC
Žanr: Vožnja





Miloš Marković

theme PARK WORLD



Koliko puta ste poželeli da imate svoj zabavni park? Da li ste ikad želeli da se vozite u čuvenom Roller Coaster-u? Ako je odgovor u oba slučaja potvrdan onda je ovo prava igra za vas. Dolazi nam iz Bull Frog-a poznatog po Populosu, kao i po brojnim drugim upravljačkim simulacijama. Kao što znamo, simulacije koje dolaze iz Bull Frog-a su zaista odlične, a ova igra to samo potvrđuje. Ako niste znali, Bull Frog je zaseban deo Electronik Arts-a. Igra je šaljiva i namenjena mlađim igračima, što se može primetiti iz samog introa, s tim da će i stariji igrači provoditi sate igrajući je. O čemu se radi? Cilj je da napravite što lepši i zabavniji park, koji će izvući i poslednji dolar malom američkom derištu (preciznije: koji će vam doneti ogromnu zaradu). Na početku birate jednu od četiri zone Lost Kingdom: Prehistoric World, Space Zone, Wonderland i Halloween (a svaka zona ima po dva parka). U početku vam je dostupna samo zona Prehistoric World, a ostale ćete dobiti ako sakupite određen broj "Zlatnih TPW karata". Naravno, da biste dobili karte morate izvršavati zadatke koji su unapred određeni (npr. morate da ostvarite određeni profit za utvrđen broj dana). Druga mogućnost je da odigrate vaš "Slide Show", ukoliko pobedite sledi "zlatna" nagrada. Svaka zona, tj. park se razlikuje po površini koju zauzima, po vožnjama koje možete da sagradite i naravno po izgledu. Ako sakupite 8 zlatnih karata otvoriće vam se i Super park. Pazite - možete da držite samo 3 parka otvorena.









Kao što sam već rekao, na početku možete izgraditi mali broj objekata. Da biste dobili bolje vožnje i uopšte bolji park, potrebni su vam radnici. Oni su svrstani u pet grupa: Entertainers (zabavljači, pantomimičari itd.), Mechanics (neophodni mehaničari), Guards (čuvari), Researchers (ljidi koji pronalaze nove i bolje vožnje) i Janitors (održavanje čistoće parka). Po potrebi vaše radnike možete poslati na trening, odrediti im "zonu patroliranja" i otpustiti. Takođe, kada zapošljavate radnike morate da pazite koliko su motivisani, stručni, produktivni i koliku platu traže.



Svi objekti koje možete sagraditi svrstani su u 6 odnosno 7 grupa i to su: Riders (vožnje, autodrom, panorame itd.), Track Rides (sve vožnje koje se grade uz pomoć šina), Roller-Coasters (čik pogodite), Shops (radnje za prodaju hrane, kostima (!), balona , poklona), Features (detalj - drveće, cveće, kante, zvučnici, kamere, WC), Side Show (arkadne mašine) i jedna posebna grupa Tour Rides (mogućnost da se vazdušnim putem provozate izvan granica parka). U prvim parkovima možete sagraditi mali broj vožnji (8-10), dok ćete u onim većim parkovima moći da sagradite veći broj (12-18). Ukoliko je red ispred jedne mašine (da ne kažem vožnje) dugačak, vi možete podesiti kapacitet, ali time otežavate posao mehaničarima (česti kvarovi). Još jedna mogućnost je da tu istu vožnju sagradite na 2 ili 3 mesta. Vrlo je interesantno dizajnirati Roller Coaster. Da, da, dobro ste pročitali, možete sami da dizajnirate izgled "velikog " tobogana. Morate voditi računa da šine počnu sa zemlje i da se na njoj završe, igra neće dozvoliti drugačije. Možete podešavati visinu i nagib šina, kao i brzinu, kapacitet i trajanje vožnje, ali kao manu moram navesti da ne možete da napravite luping (ili suzu). Takođe morate paziti na raspored, jer ako previše mašina stavite na jednu stranu, druga strana će biti pusta što posetioci ne vole. Još jedna bitna stvar je ta da za svaku vožnju morate napraviti red za čekanje i red za izlaz (pazite da se redovi za izlaze ne ukrštaju) i to povezati sa putem, ili ljudi neće ulaziti.



Verovatno se pitate kako da znate kad šta treba da uradite i gde ste pogrešili. Tu na scenu stupa čudno loptasto biće. Ono usta ne zatvara, što je korisno samo u prvih petnaestak minuta, kasnije to počinje da smeta (ponavlja jednu istu rečenicu 1000 puta), na svu sreću možete ga isključiti. Ako to učinite, sve poruke možete pročitati u Laptuo meniju (L1). Kada sagradite savršen park i sakupite 4 zlatne karte, dobijate kamkorder koji vam pruža mogućnost da park vidite onako kako ga vide vaši posetioci. Uz pomoć ove opcije možete se voziti u skoro svim vožnjama, a da ne spomenem mogućnost vožnje u Roller Coaster-u, koji ste vi sagradili, a koliko ćete uživati u vožnji zavisi od vaše kreativnosti.

Svaki posetilac ima svoje raspoloženje. Ono zavisi od

1 igrač

Memorijska kartica 5 blokova

Ime: Theme Park World
Izdavač: Bull Frog
Sistem: PAL
Žanr: Simulacija zabavnog parka



PlayStation

uzbuđenja u toku vožnje. Svaka vožnja ima skalu uzbuđenja, kada je skala na maximumu sva deca će izaći sretna, kada je skala pak na minimumu ili sredini, posetioci neće biti sretni, ili će izaći iz parka. Uzbuđenje možete poboljšati "apgrejdom". Raspoloženje može biti odlično (žuto), dobro (narandžasto) i loše (crveno), s tim da plava boja predstavlja varijaciju između dobrog i lošeg. U statistikama možete proveriti koje su dominantne boje, kao i to šta posetioci najviše traže (WC, hranu, piće itd.), to obično oraspoloži posetioce. Takođe morate da pazite na stanje mašine, tj. da li joj treba popravka (proveravajte često mašine - brzo se kvare). Korisnički interfejs je vrlo lak za upotrebu, pa neću trošiti reči i slova na opisivanje, već ću reći samo to da ćete ga brzo provaliti.



Reč dve o grafici. Likovi su 2D sprajtovi dok su svi objekti urađeni poligonalno (3D). Boje zavise od izabrane zone. U Halloween parku preovlađuju tamnije nijanse, dok su u zoni Wonder Land boje svetlije; naravno sve je ovo predviđeno za mlađe pa je kolorično i živopisno. Kamera je iz polu ptičije perspektive (kao u klasičnim Real time strategy igrama) sa mogućnošću rotiranja terena. Takođe kamera može biti i iz prvog lica, s tim da je onda grafika lošija jer je detekcija poligona nešto lošija. Grafika je veoma detaljna, ali kada "napunite" park igra će gubiti frejmove, što se manifestuje u obliku sporijeg kretanja kursora.



Pažnja! Ovu igru morate igrati sa zaštitnim odelom. Igra je neverovatno zarazna, pa će možda izazvati epidemiju. Šalu na stranu, atmosfera vas tera da igrate do poslednjeg dolara, dok ne iscrpite sve mogućnosti (a imate ih zaista mnogo). Da bi sve bilo lepše muzika je u skladu sa tematikom igre, vesela a opet za svaku zonu drugačija. Muziku vam neću opisivati, jednostavno morate da slušate i uživate. Naravno i zvuci su kvalitetni, a atmosfera zaslužuje čistu peticu.

Ukoliko želite igru koja je zaraznija od semenki i kokica, nemojte da čekate ni delić sekunde, ovaj naslov odmah svrstajte u vašu kolekciju. Osim što je igra neverovatno zarazna, pruža vam mogućnost da se vozite u Roller Coaster-u pa ko voli nek izvoli.







zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	3.5	4.0	5.0	85%



Uroš Tomić

Alundra 2

Zaplet ove igre je prilično dosadan i nimalo originalan, ali zato igra uopšte nije loša. U pitanju je RPG/Akcija, simpatičnog izvođenja. Počinjete igru kao lokalni heroj, dečkić sa mačem u ruci i kesom zlatnika za pojasom. Princeza, mlada i lepa, odlično animirana, kao izvajana, moli vas da joj priteknete u pomoć, oslobodite tatu kralja i zaradite time ugled, pare, iskustvo, slavu (i verovatno ruku mlade princeze, a i koji hektar imanja). Vaš heroj se zove Flint i smrt je za gusare, proglašen je za izdajnika i enormna količina zlata se nudi za njegovu glavu. Ali kako je Flint vešt na maču i brz u nogama, maltretira gusare koji ga iz tog razloga nimalo ne vole. Igru počinjete ulaskom na neprijateljsku letelicu, koja ne izgleda baš normalno, moram da vam priznam, i gde vas igra sama uvodi u kontrole i izvođenje osnovnih pokreta. Kada naučite da trčite, skačete u vis i u dalj, menjate pogled i proklizavate (priznaćete da igra nije baš bogata pokretima) počinje priča koja je neinteresantna i nimalo originalna...



Baron Dijaz je počinio udar na krunu i presto. Krunu je oteo, kralja u tamnicu crnu bacio, a na kraljevski presto drvenu lutku stavio (?)... Pridružio mu se i čarobnjak koji je upućen u mračne veštine pretvaranja normalnih stvorenja u robote bezumnike i poreske inspektore...

Mlada princeza Aleksija vas moli da joj pomognete da pronađe dokaze o zaveri i oslobodite njenog taticu kralja iz zatvora. Pošto ste vi jedan kavaljer i šmeker, priskačete joj u pomoć isključivo iz poštovanja i nikako radi novčanog interesa... Komande su veoma lake i na njih se navikava gotovo trenutno, imate inventar i status koji su napravljeni krajnje jednostavno. Postoje tri pogleda koja se međusobno skoro i ne razlikuju, a kameru možete da rotirate oko lika kako biste imali bolju preglednost terena... I pored toga,



Ime: **Alundra 2**
Izdavač: **Activision**
Sistem: **NTSC**
Žanr: **RPG**


PlayStation

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Miljan Lakić

Roadsters



Još jedna simulacija vožnje za PlayStation. Koliko nam je tako nešto potrebno pored Need for Speed serijala i neverovatnog Gran Turisma?

Ideja sa kojom je Titus krenuo u stvaranje ove igre je u suštini vrlo zanimljiva. Uzeti sve najzanimljivije kabriolete na svetu i oprobati ih na jednom mestu je ideja vredna pažnje. Balans ove igre je dobro pretegao na arkadu, i to je savim korektno objašnjeno i u najavi ove igre. Dakle, realistično ponašanje automobila na putu nismo ni očekivali, jer arkada se i zove tako da bi igrač mogao da uzme upravljač u ruke i trenutno počne sa zabavom bez većeg udubljivanja u kontrole. Prema tome fizika u arkadnim igrama nema previše značajnu ulogu, do neke granice. Problem je što celokupni razvojni tim ove igre verovatno ne bi dobio prelaznu ocenu na kontrolnom iz fizike za osmi razred osnovne škole. Upravljanje svim tim moćnim kabrioletima je stvarno katastrofalno do te mere da apsolutno onemogućava uživanje u igri.

Sledeći promašaj je grafička strana. Automobili samo podsećaju na njihove verzije sa asfalta, dok je frame rate na minimumu tolerancije. Ono što stvarno smeta je iskakanje pozadinskih objekata, jer se npr. cela ostrva pojavljuju niotkuda. Srećom su putevi krivudavi jer biste u protivnom mogli komotno da zaspite igrajući ovu igru. Zvuk nije vredan spomena. U stvari, ostatak igre će vas odvratiti od igranja pre nego što i primetite zvuk. Roadsters verovatno nije najgora vožnja na PlayStationu, ali za poslednju generaciju igara na sistemu predstavlja pravu sramotu. Ukoliko želite arkadnu vožnju držite se Need for Speed serijala.







zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
3.0	3.0	2.5	3.5	58%

Ime: **Roadsters**
Izdavač: **Titus**
Sistem: **NTSC**
Žanr: **Pucačina / vožnja**


PlayStation



lokacije izgledaju nekako tesno, skučeno, ograničeno... Mislio sam da će tu biti nekog većeg izazova, da je data veća sloboda kretanja, pa je zato ovo došlo kao prvo razočarenje. Grafika nije bog zna kakva, što se mene tiče mogla je da bude mnogo bolja, likovi su solidno animirani i fino uklopljeni. Kroz igru, morate da prelazite lokacije i otvarate nove, a za to vreme sakupljate razne predmete, energiju i novčiće koje ulažete u svoju opremu. Postoje prodavnice u kojima kupujete eliksire i proširenja energije, mačeve i štitove... Vi ta pojačanja možda nećete ni primetiti, zato što jeste jači nakon kupovine jačeg mača, ali se ta razlika primećuje kada se prikazuje oduzeta energija. Možete udarati mačem, to isto činiti iz zaleta ili skoka i to je sve što se poteza tiče. To dolazi kao drugo razočarenje jer se skoro sve svodi na "udari i pobegni" stil igre...





Malo dinamike unose koliko-toliko teške zagonetke i "glavonje" na kraju nivoa. Flint je tu nešto poput borca svetlosti, nemog ratnika, baš zato što NIŠTA ne progovara, tu i tamo eventualno "da" ili "ne" i to je sve, zato deluje pomalo smešno...

Muzika je simpatična ali nije za medalju, glasovi su pomalo komični.

Pored svega ovoga izrečenog, igra poseduje neku atmosferu, količinu humora koji će vas nagnati da vidite šta se tu još dešava... Igrivost je umanjena sitnim zamerkama. U početku su me do ludila dovodile sekvence koje uvode u priču, bio sam željan akcije...

I pored ovih negativnih strana, igra je simpatična i laka, poseduje draž i pomalo podseća na igru "Zelda" koju mnogi igrači vole, cene i poštuju... Zato vam savetujem da je uzmete i proverite, zabave radi, tvrdim da nećete biti mnogo razočarani...





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	4.0	3.0	4.0	75%

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok



Igor Simić

Sunce greje, vetrić lagano duva, jezero ravno kao ogledalo - savršen dan za pecanje... Eto tako bi se najkraće mogla opisati ideja ove igre. Dakle, ako je Fisherman's bait vrhunska simulacija sportskog ribolova (a jeste), Championship Bass je dobar pokušaj da se obrati pažnja na neke nedostatke iz Konamijeve verzije i da se dočara prava atmosfera pecanja. Championship Bass nije igra puna takmičarskog karaktera u kojoj se borite protiv štoperice i protivnika "do poslednjeg daha", ne, ovo je igra za one koji stvarno znaju šta je pecanje i pruža gotovo isto uživanje koje biste imali da stvarno sednete na čamac ili obalu i zabacite udicu. Naravno da ništa ne može zameniti osećaj koji vam pecanje pruža, ali ovo je najbliži pokušaj i kao stvoren je za one kišne ili snežne, hladne ili vetrovite dane kada ne možete da sednete u auto i odete do reke. Znači, igra je napravljena za pecaroške "ovisnike" ali isto tako za one koji su potencijalni "manijaci" (ako ste osetili pravu slast pecanja znaćete zašto je upotrebljena baš ova reč) jer je na početku prilično neinteresantna, ali kao i u realnosti ima loših, boljih i odličnih trenutaka, tako da ćete kada uvežbate moći da osetite i draž takmičarskog karaktera. Jedan od najvećih nedostataka ove igre je taj što se prilikom igranja ekran splituje, tako da u donjoj polovini ekrana možete da gledate ispod vode! Ovaj ozbiljan nedostatak će vam pomoći da se lakše domognete ulova, ali ako su želeli da naprave pravu simulaciju momci iz EA Sports-a nisu smeli sebi da dozvole ovakav propust. Izuzev ovog primetićete i niz sitnih nedostataka koji kvare ukupan utisak, ali nisu presudni za donošenje konačne odluke o kvalitetu igre.

Championship Bass je prosečna igra koju bi igrofili verovatno zapostavili, ali je zato kao stvorena za istinske zaljubljenike. Pa, pecaroši - navalite!



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
3.5	4.0	2.5	3.5	60%





1 igrač

Memorijska kartica 3 bloka

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Dodatni kontroler SLUH - 0063

Ime: Champ. Bass
Izdavač: EA Sports
Sistem: NTSC
Žanr: Pecanje





Satori Jo

GALERIANS



Prvi Resident Evil ne samo da je uspeo da se proda u ogromnoj količini, već je, nezabeleženo do tada, prodao i koji milion konzola pride. Vezivanje avanture i horor elemenata nije bilo nova ideja, ali je ova igra prva uspela da to uradi uspešno. Tako je rođen novi žanr igara nazvan Survival Horor (Horor preživljavanja). Kasniji nastavci Resident Evila su akcenat pomerili sa avanture na pucačinu, što je trend koji su pratili i mnogobrojni klonovi ove igre. Ako je avantura ono što je nedostajalo ovim igrama, Galerians ima dovoljno avanturističkih (mislećih) elemenata da zadovolji vaše moždane vijuge. Nalazite se u ulozi mladog dečaka Riona koji se budi vezan za čudan laboratorijski sto, nakon što su mu ubrizgali nekakve hemikalije u telo. Neobičnim psihičkim moćima Rion uspeva da se oslobodi i kreće u potragu za informacijom ko je on u stvari i šta se sa njim dešava. Vrlo brzo, Rion će otkriti da je žrtva eksperimenata sa specijalnim hemikalijama zvanim PPED (Psychic Power Enhancement Drugs ili Hemikalije za povećanje psihičkih moći). Ove hemikalije su osnova Rionove moći - telekineze, psihičkih udara, mogućnosti da umom zapali predmet ili biće i sl. Rion će ih koristiti u borbi protiv neprijatelja - od stražara i laboratorijskog osoblja u istraživačkoj ustanovi, gde igra i počinje, do raznih robota i čudnih bića napravljenih u eksperimentima. Naravno, hemijski izazvane (ili u Rionovom slučaju pojačane) moći imaju i svoj nus-produkt, pa se Rionovo telo zamara psihički, i kada dođe do psihičkog preopterećenja njegovo telo počinje da trpi - gubi energiju, biva značajno usporeno, ali će sve živo što se u njegovoj blizini nađe u tom trenutku eksplodirati u stilu filma Skeneri - sa eksplozijom krvi iz glave. Pošto nemate nikakvo oružje sem svojih psihičkih moći, njih ćete koristiti u borbi sa neprijateljima. U jednom trenutku možete da koristite samo jednu moć i svako korišćenje će trošiti PPED hemikaliju koja je omogućava i ujedno psihički opterećivati vaše telo. Ovim se veliki akcenat igre baca na upravljanje zalihama raznih pilula i inekcija koje vam omogućavaju psihičke moći ili leče vaše telo od psihičkih i fizičkih oštećenja.



Druga inovacija u igranju je sposobnost da pročitate (osetite) psihički trag koji je neki događaj ostavio na pojedinim mestima u igri. Pošto niste jedini testirani psihik, ovakvih mesta ima prilično, i ona služe ne samo da vam daju novi podatak za priču, već i da nagoveste gde može da se nalazi određeni predmet potreban za dalje napredovanje u igri.



Iako po grafičkoj prezentaciji slična Resident Evil-u, poligonalni likovi na statičnim slikama-pozadinama, Galerians nosi drugačiju i jezovitiju vrstu atmosfere. Dovoljno je videti samo Rionov lik - krhko telo sa izraženom glavom, krupnim očima i dominantnim

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

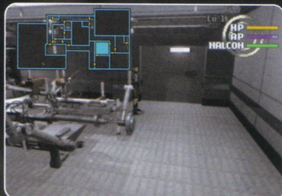
Podržava vibracionu funkciju

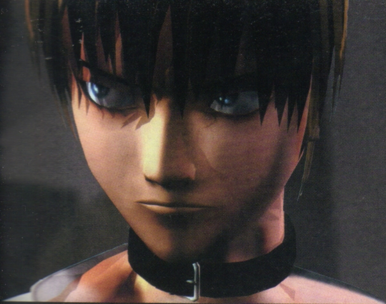
3 DISKA

Ime: Galerians
Izdavač: ASCII Soft
Sistem: NTSC
Žanr: Avantura

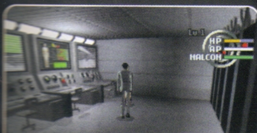
PlayStation







mozgom, pa da vam bude jasno da ovo nisu obična bića. Zvučni efekti upotpunjuju ovu jezivu atmosferu i sastoje se od odjeka koraka po hodnicima, brujanja mašina i urlika bića koja vas napadaju. Muzike skoro i da nema, a i kada je prisutna ona je tu samo da upotpuni atmosferu, skoro neprimetna, što pojačava osećaj usamljenosti vašeg lika.
Tri CD-a dugačka igra sa 4 zone kroz koje ćete se kretati, Galerians obećava sate veoma kvalitetnog igranja i priče. Vrlo brzo ćete otkriti da je ulog u dešavanjima mnogo veći od vas samih i vaše lične slobode i kvalitetna priča će se postarati da vas zadrži uz igru. Jedina zamerka bi bio način borbe. Kada jedanput krenete u borbu sa neprijateljem potrebno je sekund ili dva da se psihičke moći napune, što ostavlja prostor neprijatelju da vas napadne i poništi vaš napad. Zajedno sa činjenicom da možete napasti samo jednog neprijatelja u jednom trenutku, biće česti slučajevi kada će vas dva ili više neprijatelja uhvatiti u mašinu, ne dozvolivši vam napad. Jeftina i frustrirajuća smrt je jedini ishod pa je u mnogo slučlajeva bolje jednostavno izbegavati borbe. Za sve kojima su zombiji dosadili, Galerians nudi sate drugačijeg i svežeg, pa čak i jezovitijeg Survival Horor iskustva.









Marko Lambeta

JACKIE CHAN STUNTMASTER







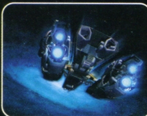
Ime: **Jackie Chan Stuntmaster**
Izdavač: **Midway**
Sistem: **NTSC**
Žanr: **Tuča**



PlayStation

Živa legenda Kung Fu filmova i jedini legitimni naslednik Bruce Lee-a konačno se pojavio na PlayStationu. Šta, niste čuli za Jackie Chana? Majstora u mlataranju rukama i nogama, jedinu zvezdu akcionih filmova koja ne koristi usluge kaskadera i iz istog razloga redovno posećuje ortopedske klinike? Ako volite Jackia i njegove filmove ovo je prava igra za vas, a ako niste upoznati sa njegovim "likom i delom" upoznaćete ga igrajući ovu igru.

Iz uvoda saznajete da su loši momci oteli paket koji je Jackie trebao da isporuči u Shao Lin manastir (ljubiteljima Kung Fua dobro poznato mesto) i kidnapovali Jackievog dedu. Jackiev, odnosno vaš posao je da se kroz 15 nivoa obračunate sa lošim momcima i nešto žilavijim bosovima koji vas iščekuju posle svaka tri pređena nivoa željni dobrih batina.





"Jackie Chan Stuntmaster" je igra u kojoj su na originalan način spojeni elementi arkadnih avantura, platformskih i borilačkih igara. Igra je rađena u 3D sa interaktivnim okruženjem - možete razbijati saksije i tako nalaziti dodatke za dopunjavanje energije, gurati kutije i pomoću njih dolaziti do nepristupačnih platformi... Atmosfera je od samog početka na visokom nivou i



Satori Jo

STAR IXIOM

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: **Star Ixiom**
Izdavač: **Namco**
Sistem: **PAL**
Žanr: **Letenje u svemiru**



PlayStation

Star Ixiom je nastavak pucačine Star Luster sa Super Nintenda. Ovaj nastavak je zadržao osnovnu premisu borbe u svemiru i dodao mnoštvo detalja, koje će poznavaoci video igara sigurno prepoznati. U osnovi, Star Ixiom je 3D pucačina u svemiru, sa jednim ciljem: uništiti uljeze iz svemira i odbraniti brojne ljudske instalacije. Igra se odvija kroz misije koje imaju jasan i jednostavan cilj - pobiti sve neprijatelje i spasiti prijatelje. U izvođenju igra je veoma slična igri Colony Wars Red Sun, ali bez visoke grafičke stilizovanosti Psygnosisovog naslova. To nipošto ne znači da Star Ixiom izgleda lošije. Celokupna grafika je u visokoj rezoluciji, ali je zbog svojih korena u prošlosti ona znatno jednostavnija. Radar predstavlja neophodnu, ali nedovoljno precizno urađenu spravu. Star Ixiom vam nudi mapu dela svemira u kojem se nalazite i mogućnost da sami izaberete neprijatelje koje ćete prvo napasti. Na mapi su i vaše instalacije - planete i orbitalne stanice koje treba odbraniti. Dok se vi borite u jednoj tački svemira, ostatak vanzemaljaca ne sedi skrštenih ruku već napada, pa je dinamika igranja znatno drugačija. Veoma često ćete se naći u situaciji da morate da branite dve tačke u istom trenutku, što je veoma napeto, jer skačete iz jednog dela svemira u drugi. Ovo Star Ixiom čini mnogo težom i dinamičnijom igrom od pomenute Red Sun. U bazama ćete morati da birate različite dodatke za vaš brod, kao i da dobijete podatke o neprijateljima. Pored treninga postoje dva moda borbe: lakši, command, gde branite spoljne kolonije od vanzemaljskog napada i znatno teži, conquest, gde sudbina zemlje leži na vašim nejakim plećima. Epskom svemirskom grandioznošću muzika će vas postaviti u pravo raspoloženje, a zvučni efekti će doprineti da se osetite delom atmosfere. Bilo da su vam poznati prethodnici ove igre ili ne, Star Ixiom vam nudi zaista mnogo toga za jednog svemirskog pilota željnog borbe. Težina igre će učiniti da ona potraje i da pobeda bude još slađa.









zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	4.0	4.5	4.0	88%



činice vam se kao da ste u nekom Kung Fu filmu honkongške produkcije pre nego u video igri. Tome doprinosi i velika realističnost pokreta koje Jackie izvodi. Svi koji su gledali Jackie Chanove filmove prepoznaće specifične udarce, skokove i vratolomije koje su ga proslavile. Potezi za demoliranje i demoralisanje protivnika izvode se veoma lako, dok će vam skokovi na platforme "ni na nebu ni na zemlji" zadati nešto više muke. Na njima se najčešće nalaze zmajevi koje treba sakupljati, kao i ekstra životi. Oružja koja usput možete naći su u Jackie Chanovom komedijaškom fazonu - protivnike možete isprebijati na mrtvo ime metlom, tiganjem ili velikom tunom. Grafika je dobra, animacija je, kao što smo već rekli, odlična iako se dizajneri pri kreiranju likova nisu baš





pretrgli sa brojem poligona. Nivoi su dizajnirani u nekom mračnom, noćnom fazonu tako da je atmosfera pomalo jezovita. Muzika koja prati akciju je o.k., ali su zvučni efekti mogli biti bolje urađeni.





Sve u svemu "Jackie Chan Stuntmaster" je dobro urađena igra koja će prvenstveno oduševiti Jackieve fanove i Kung Fu zaluđenike, ali i igra u kojoj će svako naći ponešto zanimljivo.







1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju











Miroslav Đorđević

UEFA Champions League se pojavio pre godinu-dve dana pod okriljem Silicon Dreams Interactiva i Eidos-a. Ova igra ne samo da nije izazvala veliku pažnju igrača već se može reći da je prošla potpuno nezapaženo na tržištu usled velike konkurencije (setite se: ISS PRO 98) koju nije mogla da pobedi zbog slabijeg kvaliteta igre. Ovaj put pred nama je nastavak UEFA Champions League 2000 koji donosi gomilu poboljšanja, pa je sasvim izvesno da će igra privući veliki broj igrača u svoj tabor. Pri startovanju se ističe izvrsna instrumentalna i horska muzika koja se čuje u introu i opcijama. Intro je korektno, ali ne i preterano originalno urađen (isečci iz utakmica), što i nije toliko važno kada je fudbal u pitanju. Naš vam je savet da obavezno prođete kroz sve te opcije na početku igre, jer podešavanjem istih možete bitno uticati na to kako će meč izgledati. Od timova možete izabrati bilo koji iz lige UEFA sezona 1999/2000 ili neki od timova koji su igrali u finalu lige UEFA između 1960-1999. Vi ćete naravno izabrati Crvenu Zvezdu iz 1991 i meč počinje. Grafički UEFA Champions League 2000 se ne može porediti sa svojim prethodnikom. Igračima glave više ne liče na tikve prečnika 1m, oni takođe više ne prolaze jedan kroz drugoga i ne lete po terenu kao muve bez glave. Sve je sada mnogo lepše urađeno, mada još uvek ima nekih nedorađenosti. Lopta se često lepi za igrača koji je vodi kao gvožđe za magnet, a ponekad imamo utisak da igrači lebde. Što se tiče samog grafičkog dizajna, autori ove igre su bili veoma inspirisani Fifom tako da igra dosta podseća na pomenuti klasik. Ljudi iz Silicon Dreams-a ipak idu jedan korak dalje od Fife u realnosti kretanja igrača, tako da nećete moći da preletite ceo teren za dve sekunde. Publika je solidno urađena a imaćete čast da vidite i bliceve foto-aparata koji su realistični. Komande su pristojne i neće vam biti veliki problem da se na njih naviknete.

Sve u svemu jedna nadprosečna igra koja će privući mnoge ljubitelje fudbala.







1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 - 7 bloka

Multi Tap 1 - 8 igrača

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: UEFA 2000
Izdavač: EIDOS
Sistem: PAL
Žanr: Fudbal





Miloš Marković

URBAN CHAOS™



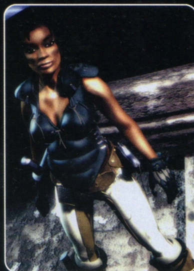
Šta se dobije kada se pomešaju dve sjajne igre: Driver i Fighting Force? Igra simpatičnog naslova Urban Chaos, koja za tematiku ima pojavu kriminala. Još ako pomenem da ova igra dolazi iz Eidos-a, koji ne zna za lošu igru, sami zaključujete da je ovo još jedan hit.

Radnja započinje 31.12.1999. i to u 23:57 (detalji su veoma važni). Kult koji sebe naziva Wild Cats (inače banda) ima nameru da oživi kralja terora. Zlo će zavladati, ukoliko ga ne zaustavite. Par sati ranije vi preuzimate ulogu mlade policajke Darci Stern, novajlije u policiji Union City-a. Da biste mogli da se suočite sa kriminalcima na ulici morate završiti 3 trening misije i to: fizički test (trčanje, skakanje), test vožnje i test borilačkih veština. Zadaci koje treba da rešite su laki samo u prvih 5 misija, kasnije su teži (kada u ogromnom gradu treba ubiti vanze... otkrićete). Takođe pored glavnog zadatka prisutan je i niz manjih koji su lakši i koji vam mogu doneti bonus poene. Osećaj koji vlada u toku vožnje je zaista je očajan. Po izgledu se može staviti uz Driver, ali po upravljivosti... Recimo da će ovaj hit (misli se na Driver, prim. aut.) dugo ostati na tronu. Bukvalno, osećaj je kao da vozite neki krš a ne policijska kola. Vozila su kruta, teško upravljiva i bez oštećenja. Kada dobijete kola, poželećete da preskočite misiju. Za razliku od Drivera, cilj misija je da presretnete protivnika ili prevezete šefa policije kroz haos u saobraćaju (ovo nije ni malo lako). Kao što sam ranije rekao, akcija je u stilu Fighting Force-a. Postoji nekoliko tastera za udarce. Kada vam se protivnik dovoljno približi, naša junakinja će zauzeti borbeni stav i naravno uvek biti licem okrenuta protivniku. Kombinovanjem pravih dugmića, možete izvesti seriju ubitačnih udaraca, pri čemu ćete protivniku naneti ozbiljna oštećenja. Ukoliko vas opkoli više protivnika, možete uhvatiti jednog i baciti ga na ostale. Ali, protivnika ne morate uvek premlatiti, već ga možete, kada padne, pretresti i uhapsiti. Ako prilikom pretresa pronađete bilo kakvo oružje, automatski će to oružje postati vaše vlasništvo ili poslužiti kao dokaz. Ako uspešno završite sve zadatke vaš lik će dobiti određen broj poena koje možete distribuirati u neku od sledećih karakteristika: izdržljivost, jačina, refleksi i jedna čudna osobina - constitution (što u slobodnom prevodu znači kostrukcija tela). Unapređivanjem jedne od karakteristika možete biti brži ili izvoditi brže sve poteze; ovo je nevažno u prvim misijama kada su protivnici lakši, ali posle misije br.5 postaje veoma važno koliko ste izdržljivi, jer su vam protivnici mišićave kreature. Takođe je veoma važno da imate dobre reflekse, jer u pojedinim misijama morate biti brzi na obaraču, a u zavisnosti od refleksa naša junakinja će brže izbegavati metke koji su njoj upućeni.





Grafika je sasvim solidna: veoma dobro je urađen grad sa svim detaljima (lišće. prolaznici, govornica), ali sa dve mane: sporije iscrtavanje pozadine i lošija detekcija poligona. Za sve ostalo možemo da progledamo kroz prste. U zavisnosti u kom ste delu grada (pošto je sve jedan veliki grad) zavisiće i izgled okoline. Najčešće ćete se kretati kroz slabo osvetljene uličice, gde s





1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Urban Chaos
Izdavač: Eidos
Sistem: PAL
Žanr: Avantura



PlayStation

u upaljene vatre (sve ovo doprinosi "urbanoj" atmosferi igre), ali su tu i misije u kojima ćete videti ovu metropolu u punom sjaju. Muzika u igri je brzog tempa. Ponekad će biti sporija, ali kada dođete do određenog mesta, naglo menja ritam i pumpa adrenalin. Kontrole su veoma osetljive, zadavaće vam ogromne probleme pri kretanju na uzanom prostoru, kao i pri skoku. Da ne spominjem osetljivost analognih kontrola.

Interakcija sa predmetima i ostalim likovima je zaista odlična. Ako npr. naiđete na limenku možete je pokupiti i baciti u kantu. Takođe možete razgovarati sa gotovo svim likovimana koje naiđete (obratite pažnju na repere). Neki će razgovarati sa vama pola sata, dok će drugi jednostavno reći - Dobar dan, i otići. Da bi vam se olakšalo igranje ubačen je radar koji je ujedno i mapa i inventar. U inventar možete staviti sve oružje na koje naiđete. Najčešće ćete imati pištolje i nož, dok



ćete morati više da se potrudite ako želite da imate bolje oružje. Sloboda kretanja je velika, možete da idete gotovo svim ulicama i uličicama, kao i preko krovova. Ali, da se ne bi suviše udaljili od cilja predlažem da se držite glavnog puta (ulice). Ako želite dobru, žanrovski pomešanu igru, požurite - još malo pa će ponoć. Urban Chaos potvrđuje da Eidos ne zna za promašaj.







Miroslav Đorđević

Armored Core: Master of Arena



Uočiti, nišaniti, pucati i zadovoljno se smeškati dok automatsko navođeni projektil pogađa neprijatelja koji se bespomoćno raspada u hiljadu delića... Ovo je osnovna sadržina svih futurističkih pucačkih igara kojih u poslednje vreme ima mnogo. Jedna od takvih igara je i treći nastavak Armored Core serijala, za koji se baš ne može reći da je originalan, ali je definitivno zabavan.

Priča ove pucačine je naravno smeštena u budućnost. Imaćete čast da upravljate Ravenom, t.j. robotom-letelicom u stilu japanskih Manga crtaća. Sam robot, kao i cela igra, veoma podseća na Mech Warrior sa PC-a. Priča je veoma jednostavna: vi ste plaćenik koji obavlja poslove za određenu sumu, koju kasnije možete iskoristiti na mnoge načine. Osim same akcije, veoma je korisno posvetiti malo pažnje vašem Ravenu, u mnoštvu opcija koje su vam ponuđene. Za novac koje tokom igre dobijate (na početku vam je data veoma mala suma) možete kupovati mnoga oružja ili delove za vašeg Ravena. Tome treba posvetiti puno pažnje, ukoliko ne budžite vašeg robota on jednostavno neće moći da izađe na kraj sa mnogim neprijateljima koji mu stoje na putu. Takođe ga možete prefarbavati, a postoji i jedna veoma zanimljiva opcija kreiranja sopstvenog grba. Ta opcija mnogo podseća na program Paint sa Windowsa mada ima skromnije mogućnosti od njega. Od drugih zanimljivih opcija tu je i pošta koju treba pročitati, trening misije i još mnogo toga.





Grafički igra nije ništa revolucionarno. Raven i neprijatelji su izuzetno dobro nacrtani što se ne može reći i za pozadinu koja nije ružna, ali je siromašna detaljima.

Ono što odmah pada u oči (čitaj: uši) je muzika i zvuk koji su izuzetni. Muzika je naravno u tehno fazonu i prilično upotpunjuje atmosferu. Treba obratiti pažnju na muziku u introu koja će vas psihički pripre-

Ime:	Armored Core 3
Izdavač:	Agetec
Sistem:	NTSC
Žanr:	Pucačka / roboti



PlayStation

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Igor Simić

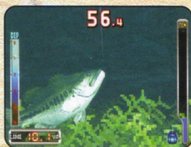
Fisherman's Bait 2: Big Ol' Bass



Ovo je drugi deo sada već legendarne igre Fisherman's bait koja je svojevremeno napravila čitavu pometnju u hijerarhiji igara i dokazala da sportski ribolov može da bude interesantan koliko i fudbalske, košarkaške ili hokejaške utakmice. Big ol' Bass je verzija za američko tržište, što ćete ustanoviti kada pogledate mere u kojima je izražen vaš ulov (radi se o librama, funtama i inčima). Ali ako ste dobar račundžija ovakve sitnice koje spadaju u jezičku barijeru ne bi trebalo da vam smetaju. Znači, pred nama je igra sa temom sportskog ribolova, čija je ideja, začeta još u prvom delu, samo malo, gotovo beznačajno unapređena. Za razliku od prvog dela, Big ol' Bass nudi i opciju World Monsters koja nam je toliko nedostajala. Nažalost, izvlačenje i lov ribe od 150 kg su isti kao da pecate ribu od 2 kg, što nas je, iskreno rečeno, veoma razočaralo. Od opcije World Monsters očekivali smo drugačije mamce, duže vreme izvlačenja i mnogo, mnogo teže izvlačenje ribe na površinu. Ipak pecanje ribe od 150 kg zahteva mnogo više truda od ovog što se ovde ulaže. Ako zapostavimo ovaj nedostatak i pogledamo šta nam još nudi Big ol' Bass, shvatićemo da je sve isto kao u prvom delu i da su sitnice koje su "unapređene" u stvari samo malo drugačija "ambalaža" prvog dela ove igre. Ekipa Konamija baš se i nije "pretrgla" oko posla koji je trebalo odraditi, tako da se iskreno nadamo da će treći deo uzeti u obzir sve nedostatke svojih predhodnika i nadoknaditi ih. Tada ćemo imati vrhunsku igru u žanru pecanja, a do tada... čekamo...









Ime:	Fish. Bait 2
Izdavač:	Konami
Sistem:	PAL
Žanr:	Pecanje

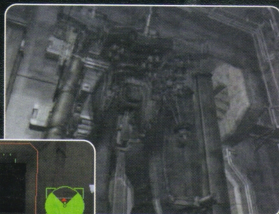


PlayStation

Igre ovog tipa često su veoma dosadne i naporne jer se prelaženjem nivoa ništa ne menja sem što dobijate par dodatnih neprijatelja. Armored Core 3 Master of









miti za pakao koji treba da preživite u igri.

Od veština koje vaš robot može da izvede tu su: letenje, pucanje, hodanje u stranu, brzo hodanje i mnoge druge. Da ne biste posle pet minuta igranja bili reš pečeni od lasera i sličnih napravica, neophodna vam je kraća obuka, posle koje ćete moći bez problema da upravljate vašim Ravenom. Misije su zabavne i uglavnom se svode na uništavanje nekog objekta ili letelice. Da biste uspešno završili misiju morate se osloniti na mapu koja je trodimenzionalna i veoma, veoma korisna i na savete koje u toku igre dobijate od centra. Preporučujemo da za izbegavanje tuđih lasera koristite letenje jer je to mnogo praktičnije od trčkaranja okolo i beznadežnog pucanja.

Arena definitivno ne spada u takve igre. Ona je trenutno jedna od vodećih u svom žanru i svi ljubitelji futuristickih pucačina jednostavno je moraju imati.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.5	3.5	4.0	4.5	86%

1 ili 2 igrača
Memorijska kartica 1 - 6 bloka
Link kabl 2 konzole
Podržava vibracionu funkciju
2 DISKA

MAGICAL RACING TOUR

Satori Jo



Sa Disney licencom iza igre, čovek očekuje da grafika bude kao u crtanom filmu, i sa te strane nema razočarenja. Visoka rezolucija, vesele boje i eksterijeri pozajmljeni iz vožnji Diznilend luna parka zaista izgledaju kao deo crtaća. Sve ostalo je pogrešno. Krenimo od endžina igre - šaren, sa puno pokretne scenografije i finog utiska brzine, ali lik kojim upravljate ne samo da je suviše velik, već je zalepljen na samoj sredini ekrana, pa je u toku igre veoma teško videti šta nam dolazi u susret. Ni drugi alternativni pogled nije ništa bolji mada je za nijansu pregledniji. Kao i u sličnim igrama, na raspolaganju su vam razna šašava oružja, ali ovde su ona totalno neinspirativna. Umesto raketa ispaljivaćete žir, da usporite protivnike pretvorićete ih u žabe, turbo će vas pretvoriti u raketu. Siguran sam da su oružja mogla da iskoriste bogatu Disney ikonografijuju i budu mnogo raznovrsnija i efikasnija. Dok smo kod igara za više igrača, ponuđene su već pomenute arene (tri) i trka jedan na jedan bez ijednog kompjuterskog protivnika. Za jednog igrača ponuđena su dva moda: popravljanje vremena (time attack) i avantura kao glavni mod igre. Naravno i on je pun mana. Iako svaku stazu morate odvoziti i pobediti najmanje dva puta da biste završili igru, nekog uputstva o tome jednostavno nema: staze se biraju sa jednog ekrana. U igri nema bosova. Lista nezadovoljstva se tu ne završava. Kada počnete da se trkate shvatićete da su protivnici izuzetno teški. I na kraju i najveća zamerka: gde su Miki, Paja, Šilja i ostali poznati Disney likovi. Jedini od 15-ak likova koji je poznat od ranije je cvrčak iz Pinokija, ali i njega morate zaraditi završetkom igre, pre nego što dobijete mogućnost da ga izaberete. Ukoliko zaista volite kart igre, probajte i Magical Racing Tour.









zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
2.0	2.0	2.0	1.5	22%

1 ili 2 igrača
Memorijska kartica 1 blok
Analogni kontroler
Podržava vibracionu funkciju

Ime: Magical Rac. Tour
Izdavač: Disney & Eidos
Sistem: NTSC
Žanr: Trka





Igor Simić

Triple Play 2001

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 - 7 bloka

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

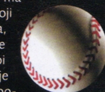
Ime: Triple Play 2001
Izdavač: Eidos
Sistem: NTSC
Žanr: Bejzbol

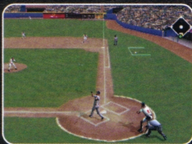


PlayStation

Triple Play je nešto što bi fanovi sportskih igara morali da imaju u svojoj kolekciji. Igra koja ima takmičarsku atmosferu Winning Eleven-a, lakoću pokreta FIFE 2000, opcije koje su dovoljne za jednu dobru menadžersku igru i statistiku kakvu do sada nisam susreo nigde. Poređajte sve ove karakteristike i stvorićete u svojoj glavi sliku o tome kakva je to igra Triple Play 2001.

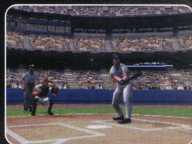
Jedina "mana", ako uopšte vredi govoriti o manama ove igre jeste ta što je u pitanju sport koji je kod nas potpuno zapostavljen - bejzbol. Pa, dragi moji, ako do sada niste znali pravila ove igre, evo vam prave prilike da ih naučite, jer bi stvarno bilo glupo "protraćiti" šansu za igranje jedne ovako dobre igre. Dakle, pozovite najboljeg druga, uključite Sony, ubacite Triple Play i odigrajte najbolje partije koje se mogu zamisliti!





Sve ono što vam ova igra nudi veoma je teško opisati pomoću papira i olovke i zato bih vam rekao samo - probajte. Sigurno se nećete pokajati. Ono što je mene iznenadilo jeste tempo koji igra ima za razliku od pravog bejzbola (razmišljaju o promenama pravila koja bi unela dinamiku u igru), igra se za svaku loptu, za svaki udarac i što je možda i najbolje - poraženi uvek želi revanš!

Momci iz EA Sports-a baš su se potrudili da ne zaborave legende ovog sporta kao što su Babe Ruth, Ken Griffey Jr. i da ne zapostave tradiciju (priznaćete, malo čudno za Amerikance), pojavljuju se i legendarni Kubanci Andy Martinez, Many Ramirez (čovek koji je Kubi doneo prvo olimpijsko zlato u bejzbolu), John Jana - budućnost ovog sporta i naravno nezaobilazni Mark McGuire i Sammy Sosa kao najveće zvezde koje se aktivno bave ovim sportom. Videćete da svaki bacač ima različit "arsenal" bacanja u svojoj



Igor Simić



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 2 bloka

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Rock The Rink
Izdavač: Electronic Arts
Sistem: NTSC
Žanr: Hokej



PlayStation



Zima je prošla - konačno. Ovo je, naravno, moje mišljenje ali sigurno da ima i onih kojima je žao zbog toga. Bilo kako bilo, hokejaška liga (NHL) se polako završava i već je u toku play-off, a pobednik Stanley kup-a biće poznat negde sredinom maja. Ovo je zato poslednja šansa da nabavite dobar hokej koji ćete igrati do oktobra-novembra kada će izaći NHL 2001.

Rock the Rink nije simulacija hokeja - on je odlična arkada 3 na 3 (čitaj: mali hokej) koja će ljubiteljima ove igre pružiti ogromno zadovoljstvo jer se po mnogim stvarima razlikuje od svih svojih prethodnika. Kao što mu i samo ime kaže, Rock the Rink je pravi rock-'n'roll na terenu za mali hokej - suva akcija, stalno udaranje, brzo klizanje, saplitanje, dodavanje, tuča...



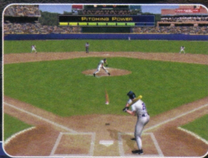
Posle nekog vremena stvarno ćete se umoriti igrajući ovu igru. Sva dešavanja na terenu propraćena su duhovitim komentarima komentatora i najavljivača koji su nezavisni jedni od drugih. Uopšte, cela igra je veoma duhovita i na izvestan način predstavlja parodiju na hokej i ozbiljnost koja je u ovom sportu već odavno prevazišla profesionalni nivo. Naravno, uz ovakvu vrstu akcije na terenu ide i odgovarajuća muzika, koja je po mom ukusu ipak malo žešća nego što bi trebalo da bude i suviše anonimna da bi vam ostala u ušima (da su ubacili par peasama ZZ Top-a i Pearl Jam-a napravili bi pravi pogodak).

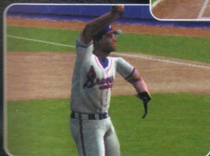
Da bi vam malo približio pojam mali hokej, reći ću vam da je to najčešći način igranja neprofesionalnog hokeja i da postoje i lige i takmičenja u ovom sportu sa kojih se najmlađi, najbolji i najperspektivniji biraju za NHL. Ako vam još uvek nije jasno objasniću vam to na principu košarke. Mali hokej je nešto poput Street Basketball-a, eto tako bi se to najjednostavnije moglo reći (nije isto jer momak koji je prvak sveta u





ruci, a posle nekoliko partija protivnike ćete "izluđivati" bacanjima koja su specifična za vašeg bacača, i što je najvažnije bacanjima koja su karakteristična za vas. Da, da, moguće je izgraditi svoj stil bacanja, i naravno, udaranja. Triple Play 2001 je igra koja sve to pruža. A pored toga i: svađu sa sudijom, kontakt sa protivničkim igračem, sve legalne i ilegalne rad-





nje u bejzbolu koje sudija može ali i ne mora da sankcioniše. Obratite pažnju na zvuk i likove iz publike koji nude kokice, viršle, koka kolu, vrište prilikom izlaska njihovih omiljenih igrača na teren i dobacuju u toku odigravanja poena. Čućete naravno i trenera koji vas hrabri ili kinji u zavisnosti od vaše trenutne partije.

Stvarno ne znam šta još reći o ovakvoj igri, osim SJAJNO!



street basketu igra u Drugoj saveznoj ligi u ekipi Mirijeva!).



Rock the Rink vam pruža i mogućnost da se oprobate i protiv NHL ekipa u malom hokeju. Pobeđujući NHL ekipe zarađujete sebi bolju opremu (klizaljke, štapove, štitnike) koja će poboljšati karakteristike vaše ekipe i omogućiti vam da ravnopravno učestvujete na turniru koji je kruna ove igre. Pobediti na turniru King of the Rink nije nimalo lako, pogotovo zato što je za učešće na turniru potrebno bar 3 igrača, čak i ako možete da pobedite kompjuter, neće vam biti lako protiv drugova, ali u tome i jeste čitava čar ovog takmičenja.

Imate, naravno, i mogućnost pravljenja svoje ekipe ali za sada nisam pronašao opciju create ili edit player, tako da ne možete igrati sa likom koji nosi vaše ime i ima karakteristike koje mu vi date.

Samo odigravanje utakmice je iznenađenje za sve one koji su navikli da igraju pravi hokej. Naime, ovo je hokej bez pravila, igra u kojoj je jedino važno poraziti protivnika - sredstva nisu bitna. Zašto je ova igra po ocenama mnogih suviše brutalna i nerealna procenite sami, ali znam da će vam se NHL Rock the Rink sigurno svideti ako volite sport i akciju.







Miljan Lakić

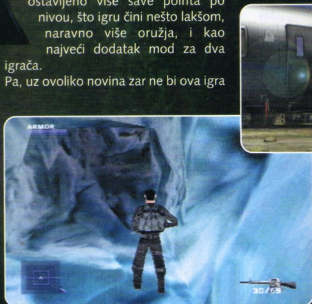
Syphon

Prethodnik ove igre je bio jedna od najvećih senzacija 1999. godine. Igra je koristila sve mogućnosti hardvera i donela je igračima intenzivnu i neprekidnu akciju kao alternativu Metal Gear Solidu.

Sada, godinu dana kasnije, Syphon 2 je tu i naša očekivanja su veća. Nastavak ide stopama prvog dela, sa manjim poboljšanjima, par većih dodataka, potpuno novom pričom i sa glavnim zvezdama Gabriel Loganom i Lian Xing. Imamo više neprijatelja, koji ovog puta bolje gađaju; igračima je ostavljeno više save pointa po nivou, što igru čini nešto lakšom, naravno više oružja, i kao najveći dodatak mod za dva igrača.

Pa, uz ovoliko novina zar ne bi ova igra



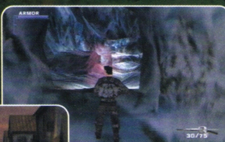


trebala da bude bolja od Metal Geara?

Ukratko, ne. Syphon Filter 2 je klasični američki nastavak. Eidetic, kuća koja je napravila igru, je u stvari ubacila u nju sve što nisu uspeli da ubace u prvi deo, malo su naštelovali gameplay i napravili više nivoa. U suštini, SF2 je obogaćen prvi deo. To jeste dobro, ali više ne predstavlja onaj originalni sveži koncept koji je pridobio igrače prošlog puta.

Ali budimo iskreni, prvi deo je bio izuzetna igra i svi smo nestrpljivo čekali nastavak. I on nam donosi više onoga što nam se dopalo u prvom delu, ovog puta bolje izbalansiranog. Mod za dva igrača je takođe doprineo dobrom utisku, jer je mnogo bolji nego što smo očekivali.

Ono u čemu je Syphon Filter bio dobar je što je imao





lepezu raznovrsnih nivoa i misija. U SF2 imaćete mnogo prilike da se uverite da Eidetic nije izgubio svoj dobar osećaj.

Kao i u prvom delu, skoro svaki nivo zahteva od vas potpuno drugačije ponašanje i rešavanje različitih zadataka. Ta širina, zajedno sa stalnim izmenama zadataka, stvara osećaj kod igrača koji se najbolje može opisati kao : "još samo jedan nivo".

U prvoj misiji, Gabe se susreće sa gomilom neprijatelja koji su zaposeli stenoviti predeo. Među neprijateljima ima dosta snajpera, koji vas mogu ukloniti preciznim pogocima u glavu. Morate ih elminisati, ali na taj način što ćete im doći iza leđa. Na istom nivou neprijatelji se spuštaju padobranima, a na vama je da ih što pre oslobodite istih, u vazduhu naravno.

Sledeći primer je kada na jednom od kasnijih nivoa, uz vremensko ograničenje, morate spasiti most od uništenja. Morate smisliti način kako da ubijete narednika, koji stoji pored svog asistenta, a da to asistent ne primeti.

Ovaj momenat igre je nešto što će vam staviti do znanja da zaista igrate sjajnu, novu, igru.

U stvari najveći nedostatak SF2, ako to tako možemo reći, je što imamo manjak ovakvih trenutaka. Sa par izuzetaka, veći deo gameplaya je potpuno poznat, i čak pojednostavljen. Šta je problem? Prosto, zabava se istroši. SF2 je izuzetan na prvih 9 nivoa, a onda počinje da se ponavlja. Scenario postaje pomalo naporan, protivnici postaju opasniji a nivoi duži. Nova oružja, ukupno njih 25, koja daju dodatni osećaj moći, nažalost ne nadomešćuju monotonost u poslednjim nivoima. Jedan od razloga za ovo je i priča, koja ne zahteva ni malo mozga. Priča se nastavlja tamo gde je prvi deo stao. Opaka korporacija koja stoji iza Syphon Filter

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 3 bloka

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

2 DISKA

Ime: Syphon Filter 2
Izdavač: 989 Studios
Sistem: PAL
Žanr: Avantura

PlayStation

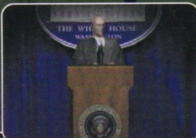


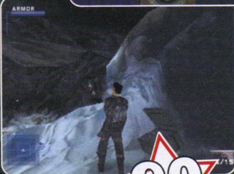
Syphon Filter 2

Metal Gear Solid je i dalje najbolji. A sledeći je...

virusa još uvek postoji i ovog puta ima još veće planove za terorisanje sveta novim virusom, a Gabeov zadatak je da pronađe protivotrov i spase Lian i svet. Zvuči dobro, ali je prosto neverovatno koliko dugo Lian živi sa smrtonosnim virusom u sebi. Pred sam kraj igre, teško je verovati da je još uvek živa. Dalje, dijalog ne predstavlja poboljšanje ni u kom smislu. Većina dijaloga zvuči otprilike ovako: "Gabe, slušaj me, moraš otići na lokaciju X, i obrati pažnju na Y, a kad nekako stigneš do Z, obavi to tako da te PQR ne primeti". "Primljeno, S. Ali ja sam svemogući Gabe. Ti se pobrini za G, a ja ću se posvetiti I, taman imam malo O za te M". Drugim rečima, nije važan dijalog sam po sebi već on samo služi da popuni praznine.

Neke stvari se nisu ni malo promenile u Syphon Filteru 2. Poimence, Gabe će se istrčati, boriti se i rešavati probleme. Jedino što pritom smeta je to što to trčanje izgleda kao da je Gabe u Pampers pelenama. Možda ne bi bilo loše da se to promeni u sledećem nastavku (razumljivo je da ga očekujemo). Borba izbliza je nespretno izvedena. Priđete nekome, dobijete head-shot i promašite?! Ukoliko se pomalo umorite od igre, kao što sam se ja umorio, tu je mod za dva igrača. Bilo bi nerealno očekivati mod za 4 igrača, ali i ovako je multi player mod iznenađujuće zabavan. Za vas koji ne igrate multi player PC igre, deathmatch opcija će vam se sigurno dopasti. Gameplay je identičan kao u single player modu, sem jedne sitnice. Borićete se protiv čoveka, što pravi ogromnu razliku. Dizajn nivoa podiže multi player mod na zavidan nivo. Na nekim nivoima, postoje tajne prostorije i oružja koja će vam obezbediti prednost nad protivnikom. I kao plus, imaćete ogroman raspon regularnog oružja, kao na primer grenade launcher, kojim ćete protivnika trenutno poslati u večna lovišta. Takođe headshotovi igraju veliku ulogu u ostvarivanju prednosti.









Vizuelno, SF je napredovao u više pravaca. Kao prvo, slika izgleda oštrije. Izgleda kao da je između srednje i visoke rezolucije, pa objekti imaju čistiji i precizniji oblik. Paleta boja je mnogo bolja i nivoi se među sobom drastično razlikuju. U prvom delu ste morali da prođete kroz neke vrlo tamne predele i drago mi je što mogu da vam kažem da ih u ovom delu skoro i nema. Umesto toga, u svakom trenutku možete iskoristiti night-vision i videti sve u zeleno-crnom. Scene između nivoa imaju istu svrhu kao i u svim ostalim igrama ovog tipa, da objašnjavaju priču, ali i dalje ne prikazuju lica učesnika baš najbolje (u stvari niko i nema lice). Frame rate je u suštini isti, i veći deo vrremena se kreće oko solidnih 25 u sekundi. Naravno, usporava pomalo kada na ekranu ima više od tri karaktera, ali se nikako ne možemo požaliti.

Muzika nije loša. Par melodija se prepoznaje iz prvog dela i tu su da drže tenziju. Nije sjajno, ali nije ni loše. Ali glasovi... Izgleda da je moto razvojnog tima kad su glasovi u pitanju bio "što brže to bolje". Nivo B filmske produkcije.



Kliše važi i ovde - ako ste voleli prvi deo, onda ćete voleti i drugi. Syphon Filter 2 ima veće nivoe, pojednostavljene priče, više gameplaya po principu "probaj i pogreši". I uprkos svim problemima igra je sjajna. Mod za dva igrača, je po mom mišljenju ravan, ako ne i bolji, onome iz Medal of Honor, i kao takav je veliki plus za ovu igru.



Sigurno je da je vredi kupiti. Ona apsolutno zadovoljava osnovne postavke dobre video igre i predstavlja odličnu akciju.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.5	5.0	5.0



Miloš Marković

COLONY WARS
RED SUN



Iz firme Psygnosis, koja je poznata po odličnim futurističkim vožnjama stiže treći nastavak igre Colony Wars, sa podnaslovom Red Sun. Priča koja prati ovu igru se nadovezuje na onu iz prethodnog nastavka. U petom milenijumu (e sada su preterali!) formirana su dva velika vojna saveza koja su u međusobnom ratu: Liga tri sveta i Kolonije. Zadatak u drugom delu bio je uništenje matičnog broda lige. Uništenje je postalo način života, i kako su "konačni obračun" dobile Kolonije, mir je bio na pomolu. Kada se sve stišalo i mir stigao, liga je želela osvetu. Njena meta je galaksički brod Kolonije "Red Sun". Vi ste u ulozi Valdemara, čoveka koji je preživeo obračun i koji se odmara u Vigenta sistemu (planeta koju je Kolonija izgradila). Jedne noći sanjate čudan san, a u njemu naslućujete opasnost. Takođe, u san vam dolazi duh i govori vam da krenete u borbu za slobodu. Još jedan obračun je počeo. Ubrzo shvatate da nemate šta da izgubite i počinje borba za slobodu. Poboljšanja u grafičkom pogledu su primetna, sve izgleda lepše i vidi se da je uloženo dosta truda u ovaj nastavak. Grafika crpi maksimum iz procesora. Pošto su pozadine uglavnom crne (sa ogromnim planetama), akcenat je bačen na izgled broda. Sve misije možemo podeliti na dve velike celine: misije u svemiru i na površini planete. Kada igrate na površini planete nedostatak poligona se nadoknađuje sporijim iscrtavanjem pozadine. Predeli iznad kojih letite su raznoliki, živopisni i puni najfinijih tekstura. Poligoni su zaista lepo detektovani. Pogled može biti iza broda, iz broda i iz kokpita, ali radi lakše orijentacije preporučujem pogled iza broda (tj. pogled gde se vidi ceo brod). Misije koje se odvijaju u svemiru izgledaju drugačije. Dok se krećete imate utisak kao da stojite na jednom mestu, a da sve oko vas proleće. Ove misije su zato "nabijene" akcijom, jer je obično zadatak da čuvate neki konvoj ili da uništite određene mete (kojih ima mali milion). Sloboda kretanja nije baš velika, ali zato možete da se krećete u svim pravcima, da protivniku dođete "iznad glave". Misije na planeti su taktičke i da biste završili ovakvu misiju treba da uključite vijuge. Zadaci su: spasavanje generala, uništenje stanice neprijateljske baze itd., pri tome morate da izbegnete radare jer će vam se u suprotnom pojaviti natpis "Mision Failed - Game Over" (shvatate), a onda sve iz početka. Misija ima zaista mnogo i trebaće vam dosta igranja da biste završili igru. Neke misije su toliko lake da ih možete završiti za 2 minuta, dok su neke toliko teške da ćete ih završiti iz 2000-tog pokušaja. Eksplozije su takođe odlične i mogu se porediti sa onim iz igre Rollcage 2 - pune su vatre i svetlosti. Za svaku uspešno završenu misiju dobijate određen broj kredita. Oni služe za unapređenje broda, za kupovinu boljeg i jačeg oružja. Na početku imate zvanje "početnika" i kako dalje napredujete dobijaćete sve veća zvanja, takođe dobijate i bolje brodove, da biste na kraju postali profesionalac. Sva oružja su svrstana u dve velike grupe: primarna i sekundarna. Primarna oružja su laseri, shield laseri, flare, after burneri itd. Brodovi se međusobno razlikuju po: štitu, mogućnošću dopune štita, brzini i oružju koje mogu da ponesu. Vrlo važna karakteristika je dopuna štita. Ona vam omogućava da dopunite štit ako ste u borbi izvukli deblji kraj (dopunjavate štit onoliko koliko vam treba). Kontrole su veoma lake i nećete dolaziti u situaciju da kombinujete više dugmića (osim kada treba pogledati nazad L2+R2). Preporučujem da ako imate analogni kontroler igrate na istom, jer je šteta propustiti ovakvu analognu podršku (a bogami i Dual Shock podršku).





Muzika u igri je instrumentalna, može se staviti rame uz rame sa muzikom iz filmova o ratovima zvezda.

I kao još jedna novina, koja je ubačena u ovaj nastavak je to da u desnom uglu vidite energiju protivnika, kao i njegov izgled kada vam pošalje poruku (kao npr. DIE SCUM). Da li će Kolonija naneti ponovo poraz ligi saznaćete kada uspešno završite igru i odgledate završnu animaciju. Ako ste ljubitelj ovog serijala, ovaj nastavak će vam se sigurno svideti, a ako pak to niste igra izgleda odlično tako da ćete je zavoleti pre ili kasnije.





1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Colony Wars - Red Sun
Izdavač: Psygnosis
Sistem: PAL
Žanr: Pucačina u svemiru



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.5	3.5	4.0

86%

Romance VI of The Three Kingdoms

Uroš Tomić





Nikada ranije nisam igrao strategiju na PS konzoli, ali sada mogu i time da se pohvalim... Prave strategije su, po meni, strategije u realnom vremenu koje se mogu igrati samo na kompjuteru. "Romance" je nešto drugo, strategija bazirana na turn - based sistemu igranja, a svako ko je igrao neku Koei-evu strategiju makar otprilike zna kako se takve igre igraju i ova igra mu neće biti strana. Naravno, biće kompleksna, ali sve strategije koje je Koei izdao su takve, kompleksne i ponekad monotone... Ovo je još jedna u nizu istorijskih strategija za koju se ne može reći da je loša, samo je na prvi pogled previše kompleksna. Igra počinje u davnoj prošlosti, kada stari sveštenik predaje jednom imperatorovom vazalu svetu knjigu, koja će omogućiti pravednom čoveku da oslobodi i usreći narod. Nakon što je vazal poboljšao stanje na svojoj teritoriji, shvatio je da narod ne voli imperatora i da samo čeka čoveka koji će ga odlučno predvoditi. Nakon održanog informativnog razgovora sa šefovima kabineta, vazal na sebe preuzima sveti cilj da oslobodi zemlju od tiranina (i, naravno, zauzme njegovo mesto). Nakon uvodne sekvence, birate ulogu koju vodite, odnosno birate koji od imperatorovih vazala želite da budete. Pred vama je tipična strategija u kojoj morate da vodite računa o resursima kojima raspolažete. To radite tako što regrutujete oficire koji će za vas voditi računa o situaciji u kraljevstvu. Sve se vrti oko gradova, i u zavisnosti od toga koga izaberete da vodite, imaćete određeni broj gradova i određeni broj oficira kojima komandujete. Oficira ima veoma mnogo, čak 450, a svi raspolažu sa jednim od 24 specijalna talenta među kojima su npr. špijuniranje, komandovanje, održavanje reda itd. Od scenarija su vam na raspolaganju 6 istorijskih kampanja, svaka je odrađena realno tj. bazirane su na istorijskim podacima. Komandni interfejs je malo komplikovaniji, ali kada ga savladate veoma lako i brzo ćete "okretati krugove". Obratite pažnju na odnose grad - oficir i ko šta radi u novostečenoj i oslobođenoj imperiji. U svakom krugu izdajete naređenja i delite zaduženja oficirima, vodite borbe, osvajate gradove i poboljšavate ili pogoršavate diplomatske odnose sa ostalim igračima koje vodi kompjuter. Grafika je znatno unapređena u odnosu na ranija izdanja ove japanske firme. Muzika je pomalo monotona, a zvuk nije ono "savršenstvo" kojem svi teže. Igra pored svoje kompleksnosti poseduje neku igračku draž i atmosferu. Morao sam dobro da razmislim kako bih uspeo da ocenim da li je igrivost dovoljno dobra, odnosno koju joj ocenu dati, jer ne znam kakav će utisak ostaviti na mlađe igrače koji nisu navikli da igraju strategije na konzolama. Mislim da će svako ko razume engleski uspeti posle samo par dana da nadvlada igru. Ja sam se pomučio, ali vredelo je...



Liu Yan: Well, what should we do? Does anyone have an idea?



1 igrač

Memorijska kartica 1 - 7 bloka

Ime: Romance Of The Three Kingdoms VI
Izdavač: Koei
Sistem: NTSC
Žanr: Strategija





Satori Jo

DECEPTION III
DARK DELUSION



Prva igra iz Deception serijala je bila originalna i teško opisiva ideja koja je mešala elemente RPG-a, strategije i avanture, sve sa pogledom iz prvog lica. Druga igra je zadržala sve osobine koje su predhodnika činile tako originalnim, ali je uvela pogled iz trećeg lica i mogućnost razvijanja većeg broja zamki. Dark Delusion ide korak dalje u istom smeru i akcenat u igri baca na tzv. combo udarce (kombinaciju više zamki puštenih u nizu), koji koriste ne samo zamke koje je igrač postavio već i one postojeće u ambijentima zamkova u kojima se radnja igre i odvija. Nalazite se u ulozi devojke koja je sa majkom i bratom oteta i dovedena na neprijateljsko ostrvo. Porodica joj biva ubijena na njene oči a ona završava u tamnici. Tada se pojavljuje mališan koji heroini daje crveni kamen koji omogućava čudne moći postavljanja zamki i objašnjava joj kako da zamke iskoristi i postavi. U jednoj prostoriji možete postaviti tri zamke - po jednu na plafon, zid i pod. Pošto su zamke vidljive samo vama, sačekaćete nesrećnika da stane na mesto gde se zamka nalazi a onda je i aktivirati. Evo primera: stražar zgazi na polje na kojem je zamka za medvede. Ona mu priklješti noge, a tada iz zida izleće strela pogađajući ga u grudi. Stražar se tetura ali njegovim mukama tu nije kraj - sa plafona ka njemu pada klatno sa sečivom koje ga preseca po glavi. Ovo je samo najosnovnija kombinacija zamki, a igrajući igru i sakupljajući ark poene možete razviti mnogo komplikovanije i višestruko ubojitije kombinacije. Takođe, ark poene ćete koristiti i da razvijete nove zamke, ukupno njih 106 podeljenih u 11 kategorija. Strateški element igre se ogleda u postavljanju zamki, dok RPG element gura priču napred, pre i posle svakog okršaja (nivoa). Priča, na trenutke veoma bizarna, ponekad i smešna, zbog čudnog i ne mnogo kvalitetnog prevoda sa japanskog, može krenuti u 4 različita toka, sve u odnosu na odluke koje donesete u toku igre.



Grafika u igri je odlična i fino će vam dočarati ambi-

Ime: Deception III
Izdavač: Tecmo
Sistem: NTSC
Žanr: FRP avantura



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Miloš Marković







Posle samo mesec dana od izlaska igre Army Men Sarge's Heroes, iz firme 3DO stiže i treći nastavak serijala o plastičnim vojnicima. Kao što znamo General Plastro je preživeo i sada veoma ljut želi da se osveti zelenima. Naravno, zeleni nisu znali da je ovaj loš momak još uvek živ i oni nespremno dočekuju napade pri čemu gube gotovo sve svoje teritorije. Zeleni moraju da se brane, a vaš cilj je da povratite sve te izgubljene teritorije. Ono što možete primetiti je da celokupan izgled igre podseća na onaj iz prvog dela, što nikako nije za pohvalu. Grafika je mutna, tamna i vrlo "kockasta". Grafika iz Sarge's Heroes je mnogo lepša. Na prvi pogled ove dve igre kao da su iz dve različite firme. World War predstavlja prerađeni prvi deo sa par poboljšanih stvari. Kontrole su poboljšane, ali se ne mogu staviti rame uz rame sa kontrolama iz Sarge's Heroes. Omogućeno vam je kotrljanje u stranu i nišanjenje iz prvog lica, kao i to da zalegnete i pucate. Pošto je grafika mutna, teško ćete razlikovati protivnika od npr. žbuna ili peska. Misija ima 15-ak, ali su veoma teške i pojedine ćete preći iz ko zna kog pokušaja. Ubačena su i nova oružja kao npr. bajonet, a prisutna su i oružja sa beskonačnom municijom kao npr. M-16, fiksni mitraljez i top (ujedno i nova oružja). Misije su podeljene na 3 dela: Pacifick, East i West. Multiplayer je ujedno i najbolja opcija. To je klasičan CTF mod, baš kao i u prvom delu, s tim da kompjuter sam raspoređuje vojnike. Cilj je da se probijete do neprijateljske baze, ukradete mu zastavicu i sa istom se vratite do svoje baze. Na prvi pogled izgleda lako, ali mape su ogromne, pa dok vi pronađete pravi put... partija može trajati i 15 minuta. Ako ste prešli igru Sarge's Heroes, i ako volite borbe plastičnih vojnika, ova igra će vam pružiti pravi izazov. Sa grafičke strane ista bi mogla da bude bolja pa ako vam se svidi nabavite je i igrajte jednu od najzanimljivijih multiplayer opcija.





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	3.5	3.5	4.0

65%

Ime: Army Men - WW
Izdavač: 3DO
Sistem: NTSC
Žanr: Pucačina







jente zamkova kroz koje ćete loviti svoje žrtve, kao i moštvo već postojećih zamki koje se po sobama nalaze kao deo dekora (lusteri koje možete baciti na glavu uljeza, stubovi koje na njih možete srušiti itd). Efekte postavljenih zamki ćete naravno videti, a s obzirom na veliku raznovrsnost zamki imaćete šta da gledate i probate. Upravljanje zamkama kao i njihovo postavljanje je veoma jednostavno, a najveće zadovoljstvo dolazi od probanja što većih kombo udaraca (koji naravno i donose više ark poena). Kada prođete kroz sva 4 puta kojima priča može da krene i razvijete svih 100 zamki (šest su skrivene i dobijaju se po završetku igre), postoji i ekspert mod sa 100 različitih zadataka sa vrlo specifičnim ciljem, za koji zaista morate biti Deception ekspert. Za početnike postoji dozvola za zamke mod koji će vas naučiti svim osnovama postavljenja i korišćenja zamki. Kombinacijom zanimljive priče, neoubičajenog načina igranja, jednostavnih i funkcionalnih kampanji, kao i dinamične muzike koja podvlači radnju i doprinosi tenziji i dinamičnosti igranja Dark Delusion ima mnogo elemenata da privuče ne samo one koji su već osetili čari postavljanja zamki već i nove igrače zainteresovane za originalnu i neuobičajenu ideju igre.











1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	4.5	4.5

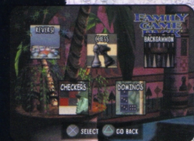
89%



Miroslav Đorđević

FAMILY GAME PACK





Iz 3DO studija, koji nam je poznat po igri Crusaders of Might & Magic, ovaj put nam stiže igra sa potpuno drugom tematikom. Family Game Pack je skup raznih popularnih igara sa kartama, kazino igara, pasijansa kao i stonih igara, među kojima svaki član porodice može naći nešto zanimljivo za sebe, te je i naslov igre adekvatan. Skoro svaka od igara je izuzetno kvalitetno urađena.

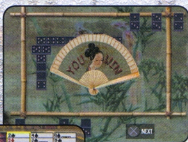
Broj mini igara je veoma velik, a zahvaljujući veoma preglednom i funkcionalnom meniju odabiranje željene igre ne predstavlja veći problem (jedina zamerka je što dugo traje). Kada startujete igru biće vam ponuđene četiri opcije i to: kazino igre, stone igre, pasijans i društvene igre sa kartama. U zavisnosti od toga za koju se vrstu igre odlučite slediće vam opcije. Ako odaberete, na primer, kazino igre predstojaće vam izbor raznih vrsta video pokera, slot mašina i dr. Podesite ulog i igra počinje.



Grafički igra izgleda veoma lepo i primamljivo za oko. Figurice i karte su jasne i prepoznatljive u najvećem delu igre, ali ne i u modu sa šahom gde će vam zbog sličnosti figurica i brzine kretanja istih često biti otežano igranje. Pozadine su originalne i zanimljive, a svi oni koji su igrali Crusaders of Might & Magic prepoznaće grafičku pozadinu igre Spades koja je u stvari jedna od slika iz Crusadersa. Svaka od igara ima neku svoju temu (daleki istok, divlji zapad, okean...) na koju treba da asocira pozadinom, muzikom kao i opštom atmosferom. Muzika je priča za sebe. Ona je izvrsnog kvaliteta i u mnogome doprinosi atmosferi koja je i inače veoma dobra. Moći ćete da uživate u najboljim delima Riharda Vagnera i drugim klasičnim kompozicijama, ali isto tako i u hevi metal i progresiv muzici.



Animirana inteligencija (AI) je jedna od nabitnijih elemenata u igrama ovog tipa. Ona je veoma visoka i pažljivo izbalansirana tako da ćete u kockarskim igrama moći da dobijete dosta ali ne i previše, te vam igra nikad neće postati monotona i dosadna (slažete se valjda da je dosadno dobijati pet puta uzastopce fleš rojal ili poker). Za šah postoji nekoliko nivoa težine od kojih ćete se i na najlakšem pomučiti da biste savladali kompjuter koji igra neuobičajeno dobro. Igara ima, kao što smo već rekli, mnogo i sve su birane po istim kriterijumima: da budu ili toliko poznate ili toliko jednostavne da se za njih ne mora dati uputstvo. Verovali ili ne, ni za jednu igru nećete naći opciju u kojoj možete videti pravila, što je velika šteta, jer su neke igre nama nepoznate ili su pak izmenjene pa će vam za savlađivanje pravila istih biti potrebno dosta vremena. To je ujedno i najveća mana koja je nastala čistom lenjošću programera jer sama igra zauzima samo šestinu kapacitateta diska (!!!). No, verujemo da ćete se ipak lako snaći jer tri četvrtine ukupnog broja igara čine one koje su nama pretežno poznate.



Ova igra osim što ponovo okuplja porodicu oko vašeg Sony PlayStationa ima i veoma jak praktičan razlog zbog kojeg se treba odlučiti na kupovinu iste: cena diska je neuporedivo manja od sume koju biste izgubili u nekoj kockarnici. Veoma lako i zabavno za sve uzraste.



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Family Game Pack
Izdavač: 3DO
Sistem: NTSC
Žanr: Porodični kazino



bonus vas nagrađuje

Dobitnici CD iznenađenja nagradne ankete:

1. Boris Milivojević, Sremska 33, 11080 Zemun
2. Miloš Mančić, Grobljanska 98, Dobanovci
3. Vojnov Danilo, Sime Racića 54, 26213 Crepaja
4. Momčilo Bajkin, Mikro nas. bl. C L2/11, 23300 Kikinda
5. Zvezdan Nikolić, Save Kovačevića 17, S. Palanka
6. Goran Starčević, Braće Mićića 30, Požega
7. Boban Vujić, Miloša Miloševića 99, 11315 Saraorci
8. Bogdan Mirić, 19316 Kobišnica
9. Nikola Stevanović, Orlovića Pavla 1a, 18000 Niš
10. Miljković Danijel, Hajduk Stankova 2, 11000 Beograd

CD-om iznenađenja nagrađujemo i tačne odgovore na pitanja postavljena u emisiji "Bonus nivo":

Nagradno pitanje: Ko je bio gost u rubrici "Poznati igraju" u drugom broju časopisa "Bonus"?

tačan odgovor: Grupa Luna

dobitnici: Luka Gligić (Beograd), Milan Laketić (Novi Sad), Ognjen Tubić (Novi Sad), Igor Stepanović (Kikinda), Miloš Ristić (Novi Sad)

Nagradno pitanje: Šta znači skraćenica FRP?

tačan odgovor: Fantasy Role Play

dobitnici: Petar Savić, Aleksandar Mihajlović, Šakan Stevan, Nikola Tanasijević, Aleksandar Tomić

Nagradno pitanje: Kako se zove nova Segina konzola?

tačan odgovor: Dreamcast

dobitnici: Nebojša Nikolić, Zoran Radenović, Boris Filipović, Goran Bogdanović, Siniša Jovičić

Za sve informacije u vezi sa nagradom javite se redakciji Bonusa, tel. 340-77-12

Silent Bomber

Miljan Lakić





Da li ponekad imate potrebu da sve dignete u vazduh? Još nije bilo boljeg leka od ovog.
U neprekidnom nizu novih naslova za PlayStation, sve je manje originalnih koncepata. Do kraja godine bićemo zatrpani igrama po licenci i nastavcima već poznatih igara, pa će nas svaka igra koja je izdaleka inovativna zapanjiti. Sasvim je razumljivo to što je Silent Bomber tako iznenađujuće osvežavajući. Ko bi rekao da će nas pucačina u stilu anime toliko oduševiti? Silent Bomber je klasična postavka pucačine starog tipa, sa jednom zvrčkom. Stvar nije samo u pucanju već u tome što prvo morate da nanišanite neprijatelja. Naoružan gigantskim lanserom bombi zakačenim na svaku ruku, vaš heroj Jutah je spreman da raznese sve što mu se nađe na putu. I tu spremnost će vam itekako demonstrirati. U ovoj igri skoro i da nema objekta na ekranu koji ne možete uništiti, to su roboti, zidovi, kule, kapije i na kraju svakog nivoa bosovi. Upravljanje se vrši na sledeći način: pritisnete i držite kvadrat, time projektujete konus koji zatim komandom pravca rotirate dok ne dobijete lock signal na neprijatelju, na kojeg zatim ispalite bombu ili dve. Kroz napredak u igri moći ćete da postavite i više bombi ili da povećate domet i sl. Ukoliko preterate sa brojem bombi i vi možete biti povređeni. Jezgro ove igre je kombinacija platforme i pucačine, jer se svaki nivo sastoji od mnogo neprijatelja, puno objekata koje treba uništiti i bosa na kraju svakog nivoa.







Zašto je ovo osvežavajuće? Pre svega, igra je veoma precizno i pametno dizajnirana jer je sistem nišanjenja i ispaljivanja bombi zaista jedinstven i samo malo kompleksniji nego u nekoj standardnoj pucačini. A kad je poslednji put izašla po nečemu jedinstvena pucačina na PlaysStationu?
Priča koja stoji iza igre je maglovita i zaista nije neophodna. Recimo da morate uništiti neprijateljski brod, onda sledeći, i tako jedan za drugim dok ne nastane manjak neprijatelja. Jer čak iako niste čuli ni reč priče moći ćete da završite igru a da ništa ne propustite. Silent Bomber takođe ima i multi player mod koji je vredan dodatak ovom tipu igre. Ono što ćete primetiti još na samom početku jeste grafika, koja je u samoj igri veoma dobra dok uvodne scene zaostaju po kvalitetu, što je mnogo bolje nego da su stvari obrnute. Glavni junak nije velik na ekranu, ali sasvim dovoljno da možete prepoznati njegovu humorističnu frizuru. Igra se ne usporava čak ni u trenucima kada je na ekranu opšte rasulo. Svaki novi nivo izgleda malo drugačije od prethodnog zahvaljujući veoma dobrim teksturama. Eksplozije i plamen izgledaju pristojno ali ne baš realistično. Većina bosova su zaista veliki i sa puno detalja u futurističkom dizajnu. Srž ove igre je u dizanju u vazduh svega na šta naiđete tako da ćete čuti dve vrste zvuka, eksplozije i govor. Muzika ne smeta , što je sasvim dovoljno za ovaj tip igre.
Silent Bomber je prosto savršena pucačina. Način na koji uništavate neprijatelje je ono što ovu igru odvaja od ostalih pucačina i zato je preporučujemo svim ljubiteljima ovog žanra.



78%

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Silent Bomber
Izdavač: Bandai
Sistem: NTSC
Žanr: Pucačina





Uroš Tomić

MARVEL VS. CAPCOM

CLASH OF SUPER HEROES



Sećam se sjajnih vremena kada sam veselo trčkarao, džepova punih siće, po svim beogradskim salonima zabave... Tada mi je najomiljenija igra na automatu bio veličanstveni i nikada prevaziđeni "Street Fighter II", jedna od najsavršenijih 2D tuča koju sam ikada prešao i to sa svim likovima... To je bilo sretnije vreme, kada su igre bile fenomenalne iako nisu bile budževine 3D tipa i fenomenalne grafike. "Street Fighter II" se izdvajao od ostalih igara brojem dugmića, brojem poteza, različitim stilovima i brzom animacijom... O adiktivnosti i brzini igre da i ne govorim, svi koji su igrali ovu igru, bilo na aparatu, bilo na konzoli, sigurno znaju o čemu govorim. A šta se kasnije dogodilo? Pojavom 3D i lažnih 3D igara, samo su upropastili stvar... Ruku na srce, postoje igre koje su 3D a koje nisu razočarale auditorijum, poput čuvenog "Tekken III" i "Soul Edge". Ova igra, iako je u 2D izvođenju, poseduje ono što je posedovao i njen veliki "deka", dinamiku, zapaljivost, širok dijapazon boraca koje možete da izaberete... Borci su "prebukirani" razno-raznim magijama, kombinacijama i specijalnim udarcima. Birate dva lika, postoji neki "kao" tag-team mod koji vam omogućava da odaberete drugog igrača i nastavite sa prašenjem... Od igrača tu su: Jin, Spider-man, Hulk, Zengief, Strider, Megaman, Ryu, Chun Li, Captain Commando, Captain America, Wolverine, Gambit, War Machine, Venom, Morrigan... Tu su još i specijalni heroji, partneri, još 20 ekstra likova među kojima su i Ice-man, Storm, Thor, Jubilee, Onslaught i još mnogi drugi... Odmah u startu vidite da će to biti pravo zadovoljstvo, samo na osnovu likova kojima možete da raspolažete. Od poteza vam stoje na raspolaganju tri noge, brza, srednja i jaka, takođe i tri ruke, a tu su još i dugmići za sve ruke i sve noge u isto vreme. Naime, kombinacijom od sve tri ruke ili noge borac izvodi neki specijalni pokret, pa je to namešteno kao skraćenica u cilju olakšavanja igranja. Neposredno pred borbu još možete odabrati težinu igranja (što se izvođenja magija tiče), tako možete birati između MANUEL, gde morate sami da izvodite celu kombinaciju, odnosno niz smerova i udaraca kako biste izveli neki kombo udarac, EASY koji vam olakšava kombo udarce i izvođenje magija i BEGINNER, gde vam je skoro svako dugme u kombinaciji sa smerom veoma dobar udarac.

Pored arkadnog i versus režima igre, postoji i crossover, gde birate jednog igrača i kompjuter uzima tog igrača kao drugog para, a vi dobijate kao protivnika glavnog igrača koga je on izabrao. Tako ćete se lakše izveštiti i posle samo nekoliko partija uvežbavanja moći ćete da se uhvatite u koštac sa svima. Odmah nakon odabira veštine kojom raspolažete, birate i brzinu tuče, odnosno da li će se igrači ponašati normalno ili će biti u turbo modu. Neki stilovi se ukrštaju, nije sve besprekorno i različito, a to je veoma važan faktor kod ovakvih igara. Grafika je kao i obično odlična. Capcom nikada nije promašio kada je grafika u pitanju, pa nije ni sada. Marvelovi likovi su perfektno odrađeni, savršeno animirani, bez i jedne jedine sitne greščice. Meni lično Venom, Wolverine i Ryu najbolje izgledaju. Pozadine su šarene i naizgled komične...

Zvuk... Pa dobro, ne može sve da bude savršeno, ali ovo... Na momente kao da je sve u redu, ali nakon tog momenta... KATASTROFA... krckanje, buka, čas čist, čas mrljav i brljav... Ovo je već za ozbiljnu zamerku. Atmosfera i igrivost su se popeli na visok nivo i tu treba da ostanu. Treba nadigrati drugara u modu za dva igrača, a kad se brzina podesi na "turbo", dinamika se može osetiti kako zrači iz "magične kutije". Sve u svemu, igra daleko od savršene, sa manama koje nisu ni prevelike ni premale, ali ipak sa manama. Nije se izvukla na slavu prethodnika. Puna raznovrsnih protivnika i partnera koji imaju pregršt udaraca i kombinacija, magija i specijalnih udaraca, sigurno nije dragulj, ali je zato biser od igre i svaki igrač koji voli da igra 2D tuče sigurno će je uvrstiti u svoju kolekciju.

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

Ime: **Marvel Vs. Capcom**
Izdavač: **Capcom**
Sistem: **PAL**
Žanr: **Tuča**



PlayStation









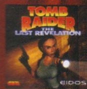
zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
2.0	4.5	4.0	4.0

71%

MASTER CD

k l u b

-SonyPlaystation-PC-AMIGA-MP3-









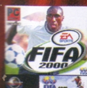






OGROMAN IZBOR I UVEK SVEŽI NASLOVI

KATALOG PREUZMITE NA ADRESI: http://mastercdklub.tripod.com
ili http://go.to/mastercdklub



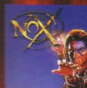


CD naslovi

Igre
Uslužni
Enciklopedije
Medicina
Mixevi
MP3 muzika

PlayStation

Igre
Konzole
Memo karte
DualShock
N-Pal konvertori
i ostala oprema








ŠALJEMO POŠTOM!



POSEBNA PONUDA:

Program za CD klubove za pravljenje CD-kompilacija po izboru, i ostale pogodnosti za CD klubove i igraonice.



Stevice Jovanovića 18

ZRENJANIN

PC CD ROM



(023) 38-715

ili (023) 538-715

E-mail: mastercd@mgnet.co.yu







Uroš Tomić

STREET SK8ER 2

Posle fenomenalnog introa koji je karakterističan za sve EA igre, uz pratnju odlične muzike, počinje... Ne možemo baš reći fenomenalna igra, ali ipak više nego odlična. Čega sve tu ima, pitate se vi... A ja vam na to odgovaram - SVEGA !!!
Ima parkova, poligona, terena, rampi, staza, skakaonica, fun-boxova, slide barova i još mnogo svemirskih džidža-bidža koje služe da vas vinu u nebo...
Bio sam impresioniran celokupnom idejom ove igre. Imperativ je na trikovima, kombinacijama figura i potezima koji će vas popeti do samog neba, ili ćete ostati u prašini, raspadnuti i povređeni. Kompjuter sam kontroliše dočekivanje na zemlju, jedino zataji ako vi sami pogrešite i ne završite potez na vreme.



Bez analognog džojstika ova igra bi bila katastofalna, ali ako stvarno želite da izvedete neku vratolomiju, morate da pogledate spisak poteza i figura koje igrač kojeg ste odabrali može da izvede. Tek onda počinje prava zabava... Naime, tokom vremena i nakon pređenih staza, vaš igrač sakuplja poene koje možete da raspodelite na njegove karakteristike i tako mu proširite dijapazon sposobnosti... Što mu više rastu snaga i brzina, on će na rampama skakati više, a na terenu biti brži. Posle nekog vremena, moći ćete da dohvatite neka skrivena mesta koja su vam u početku bila nedostupna, da izvodite figure u kombinacijama dok letite "nebu pod oblake".
Tereni na kojima se egzibicije odigravaju su veoma lepi i dobro urađeni... Od Londona i omraženog Vašingtona do Moskve... Grafički su odlično urađeni, bez krzavih poligona, ponekad malo secne ili ukoči, ali je to retko i ne upada mnogo u oči.
Najbolje od svega je to što se baš na sve možete popeti, iz-



Ime: Street Sk8er 2
Izdavač: Electronic Arts
Sistem: PAL
Žanr: Trke kejtborda

PlayStation

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 3 bloka

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Miljan Lakić







EA Sports nudi sve vozače, staze i bolide ove sezone u jednom od najlepših korisničkih interfejsova viđenih na PlayStationu. Ali da li je to dovoljno da preuzme primat od Psygnosisa?
Prva stvar koju ćete primetiti je da nema arkadne opcije, tako da nećete moći da jurite bez razmišljanja o gumama, oštećenjima bolida ili potrošnji goriva. Postoji opcija za jednu trku, ali iz nekog razloga nudi lošiju varijantu. U championship meniju ćete shvatiti koliko daleko EA ide u razvoju svojih igara. Ne samo da možete podesiti broj krugova, vremenske uslove, potrošnju goriva, oštećenja i ostalo, već vam se čak nudi mogućnost da podešavate taktiku vašeg tima. Ovo uključuje strategiju punjenja goriva (kad želite da to učinite u trci - na početku, sredini...), vremensku prognozu, ili izbor guma. Velika je šteta što je toliki trud pokvaren lošim upravljanjem. Bolidi Formule 1 se prave svemirskom tehnologijom i po svojim atributima daleko prevazilaze normalne automobile, ali u igri sporo ubrzavaju, sporo se zaustavljaju i kao da imaju volan hladnjače po brzini reakcije na vaše kontrole. Doduše, neki proizvođači nude bolje kontrole ali sve u svemu upravljanje je daleko od savršenog. Ako na nešto možete računati u EA igrici, to je kvalitet introa i interfejsa. Ni ovoga puta nisu podbacili na tom planu. Po pitanju samog izgleda igre posao očigledno nije dovršen, jer se u slučaju kada na ekranu imate više bolida primećuje značajan pad. Staze su živopisne i sadrže više detalja nego bilo koja druga simulacija Formule. I iako specijalnih efekata nema previše, talasi toplote i refleksije okoline na bolidu zapadaju za oko. Postoji 5 uglova kamere i iz svakog ćete imati dobar osećaj brzine.



Zvuci mašine se realno i ne mogu više poboljšavati, i najavljivač pozicija je na nivou. Muzike u toku trke nema, niti se može uključiti kao opciju, već se jedino može čuti u meniju, a verujte mi na reč posle x krugova na stazi želećete da čujete bilo šta sem iritirajućeg urlanja mašine.



Ime: Formula 1 2000
Izdavač: EA Sports
Sistem: NTSC
Žanr: Trke formula

PlayStation

lomiti ga ili makar iskoristiti za dodatni odraz.
Posle svakog nivoa ulazite na bonus nivo koji je tu da biste poboljšali skor i uvežbali poteze.
Grafika je odlična, pomalo detinjasta ali veoma detaljna i šarena. Staze imaju internacionalni karakter, a na njima postoje raznovrsni detalji koji su veoma lepo uklopljeni. Tako, na stazi London su automobili koji prolaze, u Moskvi tenkovi na koje možete da se popnete, a u Vašingtonu golubovi lepršaju krilima...
Poseban bonus je "Create Park" opcija, istina da park neće izgledati živopisno kao tereni u samoj igri, ali je lak za pravljenje sa mnoštvom sprava i naprava, što vam pruža mnogo slobode i omogućuje kreativnost.
Muzika i zvučni efekti su druga priča... Postoji širok izbor muzike koju sami možete da odaberete neposredno pred početak staze, na spisku su malo jača imena, ali i neka nepoznata ali podjednako dobra. Efekti su autentični, pravi zvuci ulica, ali se ne ističu preterano. Mislim da su se programeri EA mogli još malo potruditi oko toga. Još jedan negativan aspekt je kamera koja nekada ne prati najbolje pokrete igrača. Tako će se dešavati da pomalo zastane baš kada ste u nekom uglu a vreme je na samom izmaku.
Standardno dobra sportska igrica, samo joj je mod za dva igrača suviše spor. Posle svake dovršene trke tu je action-replay (popularni je "repriza"), a za one malo neuigranije tu je i opcija auto/manual trick, koja automatski izbacuje figure onog momenta kada se nađete u vazduhu.
I pored mana kojim ova igra obiluje, a koje su isključivo tehničke prirode, vredna je pažnje, dinamična i sa mnoštvom poteza, sa stazama koje su skoro savršeno dizajnirane i veoma šarene. Još jedna od igara koja će vam pomoći da razbijete dokolicu u nadolazećim vrelim danima...









1 - 4 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju





Miroslav Đorđević

Vampire Hunter D



Vampiri su omiljena tema mnogih pisaca, scenarista, kao i tvoraca video igara. Svet su preplavile priče, igre i filmovi koji za glavnu temu imaju ova bića koja danju spavaju a noću se hrane ljudskom krvlju. U principu, sadržaj svih takvih filmova i igara je sličan: sve se događa u srednjem veku, u nekom malom mestu, gde vampiri napadaju stanovništvo sve dok se ne pojavi heroj spreman sredi vampire. Momci iz JVC-a su bili inspirisani sagom o vampirima, ali su hteli da naprave nešto više od šablonske igre (jer ih na tržištu ima mnogo) pa su uneli dosta novina.

Radnja se događa u budućnosti, što je neuobičajeno za igre sa ovakvom tematikom, i to, verovali ili ne, 12090. godine (ne, nije greška u kucanju). Ovo je igra koja je verovatno najdublje zagazila u budućnost. Priča je sledeća: 2090. došlo je do obračuna između ljudi i vampira u kojem su vampiri odneli pobedu. 10000 narednih godina su ujedno i 10000 najmračnijih godina za ljudsku vrstu, koja je 12090. konačno opet stala na noge i nastavila borbu protiv vampira.

Lik kojeg vodite po vrsti je Dunpiel, pola vampir - pola čovek, a njegovo ima je veoma kratko i originalno - D (čitaj: Di). D je plaćenik "izuzetne lepote i veštine", koji će se za određenu sumu novca boriti čak i protiv vampira, bića čiju krv ima u venama. Njegov, tj. vaš zadatak je spasavanje devojke Šarlote koju su kidnapovali i odveli u zamak Chaytha. Verovatno vam se čini da vaš cilj nema baš mnogo veze sa gore navedenom pričom, ali vremenom u igri sve dolazi na svoje mesto.



Ime: Vampire Hunter D
Izdavač: JVC
Sistem: PAL
Žanr: Arkada



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Miloš Marković

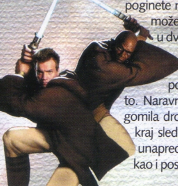
Star Wars Episode I Jedi Power Battles





Šta bi moglo da nam dođe iz Lucas Arts-a? Iz samog naziva firme (a i igre) možete zaključiti da su u pitanju ratovi zvezda. Kao i film, ova igra nosi oznaku Episode 1, što znači da radnja prati radnju filma. Međutim ako se sećate igre The Phantom Menace i njene priče, radnja ove igre se istovremeno nadovezuje i na njenu radnju.

Priča je sledeća: nekada davno u udaljenoj galaksiji Imperija je napala planetu Naboo. Federacija u pomoć zove džedaje da ih odbrane od napada. Mace Windu - vođa džedaja poziva svoje prijatelje da mu pomognu. Pridružuju mu se Obi-wan-Kenobi, Qui-Gon Jihn, Plo Koani i Adi Salla. Po ko zna koji put na našim ekranima počinje borba laserskim mačevima za slobodu Naboo-a. Lucas Arts je dosta pojednostavio igru, tako da smo sada dobili čitavu arkadu. Na početku birate jednog od 5 ponuđenih likova, od kojih svaki ima svoje posebne moći. Kako dalje napredujete u igri (sakupljanjem poena) tako će vaš lik napredovati u iskustvu. Što je lik iskusniji, to će imati brže i bolje poteze. Više poena možete dobiti izvođenjem kombo udaraca, kombinujući neki od 3 ponuđena. Takođe, kada sakupite određeni broj poena dobićete i dodatni život. Na svakom nivou je i još jedan koji je obično na teško dostupnim mestima. Nivoa ima 10, veoma su dugi i po dužini se mogu porediti sa Fighting Force 2. Sva sreća pa se na određenom delu nivoa mogu naći checkpoint-i, pa kada poginete ne morate sve iz početka. Ako vam je preteško da igrate sami, u ovoj igri vam se može pridružiti i vaš drug (postoji opcija za dva igrača). Pomalo je nezgodno za igranje u dvoje jer će se kamera pomerati uvek gde je prvi igrač, tako da ćete ponekad zaostajati za vašim drugom. Na početku svake misije dobijate kratke i jasne zadatke: pobij sve droide koji ti se nađu na putu i onesposobi to i to. Naravno, ovo nije uopšte lako jer vam na putu do cilja stoji gomila droida, koji su "pametni" (veoma dobar AI), a pred sam kraj sledi i obračun sa bossom. Na nivoima se mogu pronaći i unapređenja za vaš laserski mač, u vidu produžavanja mača, kao i poseban laserski dodatak. Mač možete upotrebiti kao odbi-



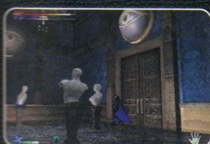


Ime: SW Jedi Power Batt.
Izdavač: Lucas Arts
Sistem: NTSC
Žanr: Tuča





Iako je godina 12090., D izgleda kao srednjevekovni junak. Crn šešir, mač za dve ruke (D ga drži u jednoj!!!) i crni plašt, tri stvari koje odmah padaju u oči kod ovog junaka. Nemojte misliti da svi likovi koje srećete u igri izgledaju srednjevekovno: neki će nositi laserske pištolje i razne oklope, dok će vam neprijatelji u kasnijim deelovima igre biti i leteća ogledala u obliku kocke. Vaš najverniji pratilac i savetnik je D-ova leva ruka, koja ima oči i usta, zahvaljujući kojima vas upozorava na opasnost ili vam daje informacije u vezi sa nekim predmetima. Kamera u igri je statična (kao u Resident Evil-u) i iako u priči nema mnogo sličnosti nekako podseća na Resident.



Iako ćete za neprijatelje imati svakakva čudovišta i nakaze, Vampire Hunter D nije horor već obična avantura. Naravno, postoje i zagonetke koje su logične i ne preterano teške te nikome njihovo rešenje ne bi trebalo da predstavlja problem.

Muzika je veoma čudna i stvara jednu veoma originalnu atmosferu koja se ne može opisati.

Što se tiče mana, od krupnijih postoji samo jedna: taman vas priča i atmosfera igre privuku, vi se sve više i više zagrevate za igru, igrate, i u igri naletite na lebdeće liftove u fazonu Super Maria što naravno izaziva razočarenje.

Nemojte misliti da imamo nešto protiv platformskih igara i elemenata istih, ali liftovi koji lebde gore dole u avanturi ovog tipa stvarno ne bi trebalo da nađu svoje mesto. No, dobro, niko nije savršen.

Ukupno gledano, Vampire Hunter D je veoma zanimljiva igra koju svakako ne bi trebalo propustiti.





1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler





jač lasera. Jednostavno, ako upadnete u gužvu, laser koji je namenjen vama možete vratiti onome ko ga je poslao.

Grafika je mnogo bolja nego u Phantom Menace-u. Velika pažnja je posvećena detaljima. Iako izgleda lepše, nikako nije najbolja, već se može staviti u zlatnu sredinu. Eksplozije, kao i ostali vizuelni efekti izgledaju zaista lepo. Muzika... Šta reći za muziku i zvuk? Ljudi, pa ovo je Lucas Arts, oni prave najbolju muziku za film pa je i u igru uloženo puno truda. Ukoliko isključite zvučne efekte, uopšte se nećete pokajati, jednom rečju - raj za uši. Zvuk je takođe odličan, ukoliko imate dobre zvučnike pojačajte ton "do daske" i imaćete utisak da neko stvarno maše mačem ispred vas. Kontrole su dorađene i poboljšane, postoje tri tastera za udarce, kao i taster za skok i trčanje. Kombinovanjem L2 tastera i trougla se izvode specijalni potezi. Jedino vam skok na više platforme može zadati muke, baš kao i u predhodnom delu.



Sveukupno gledano, ovo je igra koja sa punim pravom zaslužuje da nosi naziv Star Wars. Znamo koliki uspeh u svetu imaju filmovi iz Lucas Arts-a. Ako volite dobre arkadne igre, a pri tom obožavate filmove o Ratovima zvezda, ovo je 100% igra za vas.





Gradimir Joksimović

DONKEY KONG 64



Igre serijala Donkey Kong svrstavaju se među najstarije elektronske igre i predstavljaju svojevrsnu maskotu kompanije Nintendo (uz braću Mario, naravno). Još na arkadnim mašinama, koje su harale luna parkovima osamdesetih godina, originalni Donkey Kong bio je jedan od najzapaženijih naslova, a svoju popularnost održao je i kasnije, na kućnim igračkim sistemima. Do današnjeg dana Nintendo je objavio više nastavaka, koristeći ih uglavnom za promovisanje svojih konzola.

Najveći uspeh zabeležila je SNES verzija igre Donkey Kong Country, a slično se očekuje i od prve verzije za N64.



Donkey Kong 64 spada u red igara koje bi svaki ponosni vlasnik N64 konzole morao da ima u svojoj kolekciji. Programeri Rarewarea, tvorci igara Diddy Kong Racing i The Legend of Zelda: Ocarina of Time, ovim programom su prevazišli sopstvene mogućnosti, napravivši jednu od vizuelno najatraktivnijih 3D platformskih igara. Obilje specijalnih efekata nametnulo je, međutim, potrebu za proširenjem od 4 MB koje je iskorišćeno za efekte dinamičkog senčenja, kao i za održavanje optimalne brzine izvođenja na prostranim nivoima. To je bilo neophodno i zbog toga što su nivoi znatno prostraniji nego u većini sličnih igara.

Dalje, Donkey Kong 64 ima pregršt mini-igara koje razbijaju monotoniju igranja, kao što su trke čamcima i automobilima, pod-nivoi sa izvođenjem iz prvog lica (kao i igrama Doom i Quake) i dr.



Dizajn nivoa je, bez preterivanja, fenomenalan i svojim kvalitetom prevazilazi sve do sada viđeno. Izborom različitog lika na početku igre, osim specifičnih osobina samog junaka (s određenim prednostima i manama), prelazićete različite putanje i



ispunjavati ciljeve koji se razlikuju od lika do lika. Na taj način je vreme koje ćete provesti uz ovu igru znatno produženo. Postoji čak pet majmunčića koje možete voditi. Osim neizbežnog Donkeya i simpatične (mada za moj ukus malo dlakavije) Diddy, u avanturu su se uključili još i Tiny, Chunky i Lanky, sve pripadnici familije Kong. Tiny Kong je plavušica s konjskim repićem koju krasi velika brzina kretanja (najbrža je u grupi). Chunky, sa svojih pola tone, pripada teškoj kategoriji i tokom igre se uglavnom oslanja na svoju snagu (no, ipak nije jači od Donkeya). Lanky Kong izgleda više kao orangutan, a za izbegavanje nevolje koristi svoje izvanredno rastegljive ekstremitete.

Zloće u ovoj priči su Kremlini, stvorenja nalik aligatorima sa osvajačkim ambicijama i neutoljivom glađu za majmunima. Uz pomoć mračnih sila Kremlinima se pridružilo i nekoliko preraslih tabadžija koji će vas na kraju svakog nivoa staviti na muke. Za prelazak tih tzv. Čuvara, morate se služiti lukavstvom, više nego mišićima. Princip za svakog od njih je isti: nemojte srljati da ih što pre nafilujete bananama ili izgazite, već proučite njihov obrazac kretanja i nađite slabu tačku. Ovakav vid obračuna s Čuvarima preuzet je iz platformskih igara starijeg datuma. Glavni negativac je stari poznanik King K. Rool, koji je i ovog puta zarobio nevine majmunčiće koje koristi da bi ucenio Donky Konga. No, ovaj ne pristaje ni na kakvu ucenu i, ne razmišljajući previše, kreće u spasilačku akciju.



Pre početka igre preporučujemo da prođete trenažni režim u okviru kojeg ćete se najlakše upoznati s kontrolama i osnovnim principima igranja. Tu ćete naučiti pokrete kao što su penjanje na drveće, bacanje buradi i drugog inventara, ronjenje i drugo, a sve u okviru postavljenog vremenskog ograničenja. Zatim idete do Krankyjeve kolibe, gde ćete dobiti magični napitak uz čiju pomoć se izvodi atraktivni napad iz vazduha. Inače, za oslobađanje zarobljenih prijatelja neophodni su vam ključevi, pa ćete dosta vremena utrošiti tražeći ih. Snalaženje kroz



Dizajnirano za N64 Expansion Pak

1-4 Igrača istovremeno

Dizajnirano za N64 Rumble Pak

Ime: Donkey Kong 64
Izdavač: Rare Ware
Sistem: PAL
Žanr: 3D Avantura





nivoe olakšano je povremenim savetima koje ćete dobiti nakon što odradite neki zadatak ili naiđete na nekog. Zahvaljujući tome, ni u jednom trenutku se nećete naći u situaciji da ne znate šta vam je dalje činiti. Kretanje kroz nivoe ubrzavaju teleporti na koje ćete povremeno nailaziti.

Grafički dizajn nivoa je vrhunskog kvaliteta i kombinuje raznovrsne predele pokrivene snegom, džungle, pećine, začarane kuće itd. Pozadinska grafika je takođe odlična i svojim brojnim detaljima i efektima stvara izuzetnu atmosferu. Animacije su predivne i glatke, uz obilje karakterističnih komičnih pokreta (na primer, kada jedno vreme ne pritiskate komande na džojpedu Donkey će početi da hvata muve koje mu obleću oko glave). Kontrolni sistem, koji je u igrama ovog tipa često vrlo problematičan element, ovde je urađen besprekorno i koristi sve prednosti kvalitetnog džojpeda. Nove pokrete upoznajete tokom igre, pomoću magičnih napitaka, a od oružja na raspolaganju će vam biti kokosovi orasi, pera, puška koja ispaljuje kikiriki i niz drugih simpatičnih pucaljki od kojih neke imaju mogućnost neke vrste snajperskog nišanjenja. Osim kontrola, veoma osetljiv detalj u 3D platformama je i kamera. Što se automatskog pokretanja kamere tiče, ono se ne razlikuje od većine sličnih igara, pa se može desiti da u određenom položaju izgubite preglednost. U tim situacijama kameru možete "naštelovati" ručno. Nešto više problema može vam zadavati ljuljanje na lijanama, koje je nešto teže za izvođenje, naročito kad se u nizu nađe nekoliko lijana koje treba preći u jednom "cugu"(posle svake greške, morate početi iz početka).



Sve u svemu, čeka vas osam o g r o m n i h nivoa sa skoro 200 zadataka koji će vas sasvim sigurno zabaviti na duže vreme. Još jednom ćemo ponoviti konstataciju s početka teksta: Donkey Kong 64 je igra koju svaki vlasnik Nintenda 64 mora imati u svojoj kolekciji.







zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	5.0	5.0



V-RALLY

Gradimir Joksimović



Pri pomenu Game Boy konzole obično prvo pomislimo na platformske i logičke igre kojih na ovom sistemu zaista ima u izobilju. Kada su simulacije vožnje u pitanju, do sada je bilo malo istinski kvalitetnih igara, pretežno zbog malih dimenzija ekrana i skromnijih performansi procesorske jedinice. Da se, i pored navedenih ograničenja, na Game Boy-u može napraviti trkačka igra vrhunskog kvaliteta svedoči PlayStation konverzija novog programa kuće Infogrames, najvećeg evrepskog proizvođača elektronskih igara.

V-Rally Championship Edition igraču pruža mogućnost da na desetak atraktivnih staza potera nekoliko snažnih modela reli automobila. Staze se, osim po ambijentu, razlikuju i po konfiguraciji terena koja pritom ima najvažniji uticaj na ponašanje vozila tokom trke. Zbog toga izbor automobila treba prilagoditi karakteristikama svake staze ponaosob, jer ponuđeni modeli imaju bitno različite performanse. Trke su grupisane u nekoliko kategorija, uzbudljive su i, u pogledu vozačkog umeća, prilično zahtevne.



Grafički, igra najviše podseća na legendarne simulacije s osmobitnih računara kao što su Buggy Boy, Out Run, Chase HQ i slične. Animacija je tečna i dinamična, a količina pozadinskih detalja prevazilazi sva očekivanja. Automobili su sjajno dizajnirani - veliki su, izvrsno animirani i najviše doprinose dobroj atmosferi. Igru interesantnijom čine i različiti vremenski uslovi koji uglavnom otežavaju vožnju.

Izuzetan kvalitet prethodnih nastavaka serijala V-Rally se ničim ne može osporiti, pa ni ovo izdanje ne predstavlja izuzetak. Štaviše, u Game Boy verziji to je, sasvim sigurno, najbolja trkačka igra do sada. Savetujemo da probate i verziju za PlayStation.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	5.0	5.0	4.5





Ime: V-Rally
Izdavač: Midway
Veličina: 8 Megabita
Žanr: Trka





Gradimir Joksimović









Nakon nekoliko ne baš uspešnih konverzija sa Saturn konzole, Sega je konačno izbacila nekoliko igara koje na adekvatan način koriste kvalitete novog sistema. Pored solidnih igara kao što su Sega Rally 2 i House of the Dead 2, nedavno se pojavila i dugo očekivana DC verzija hit igre Crazy Taxi.

Ako ste gledali film Taksi, Lika Besona, onda će vam osnovna premisa ove igre biti poznata. Nalazite se u ulozi taksi vozača koji svoje mušterije treba da prebaci na zadatu lokaciju u određenom vremenskom roku. To nije tako lako kao što zvuči zato što ćete morati da vozite kroz najveću saobraćajnu gužvu, izvodite vratolomne skokove u stilu profesionalnih kaskadera i izbegavate sudare koliko god je to moguće. Misije nisu samo prosta vožnja od tačke A do tačke B - ima tu dovoljno mesta za improvizaciju, izbegavanje gužvi, probijanje rampi i druge poteze koji će od mušterija izvući neku ekstra "kintu".

Crazy Taxi je arkadna simulacija vožnje koja se odigrava na ulicama San Franciska, grada koji je kao stvoren za kršenje automobila zahvaljujući svojim uskim i strmim ulicama (ne zovu ga bez razloga "autolimarska Meka"). Grad je veoma velik i ima mnogo raznovrsnih lokacija koje uključuju i autentične elemente kao što su zgrada Tower Recordsa, KFC, Fila i druga poznata šoping mesta. Osim toga, ulicama se kreću ljudi (pankeri, sveštenici, školarci, penzioneri i drugi), što dodatno doprinosi realističnoj atmosferi.

Da biste se tokom vožnje lakše orijentisali, u vrhu ekrana se povremeno pojavljuju strelice koje pokazuju u kom smeru treba voziti, dok je tačna putanja kretanja ostavljena vama na izbor (nekada je čak i bolje ne pratiti strelice, već pronaći neku prečicu koja će vas brže dovesti do cilja). Crazy Taxi u verziji za Dreamcast ima četiri režima igranja, što je za jedan više u odnosu na original. Novina je opcija Original, u kojoj je mapa većih dimenzija, ima više raznovrsnih lokacija, a i mušterije mnogo više zanovetaju. Pre nego što pređete na arkadnu verziju igre, ne bi bilo loše da se provozate gradom i dobr ga upoznate, što je najlakše uraditi kroz režim Timed, gde unapred određujete ukupno vreme koje ćete provesti na ulicama (tri, pet ili deset minuta). U arkadnoj varijanti, pak, za svakog putnika ponaosob postoji vremensko ograničenje. Ako ste ljubitelj vratolomne vožnje, oprobajte svoje sposobnosti u režimu Crazy Box, gde ćete moći da uvežbate nekoliko aktraktivnih poteza (ukoliko s uspehom ispunite sve postavljene zadatke u okviru ove opcije, dobićete jedno nagradno vozilo).

S obzirom da se radi o arkadnoj igri koja nema simulacijskih elemenata, fizički model nije realističan. To znači da ćete moći da se sudarate do mile volje bez ikakvih posledica (poput deformacije vozila ili pada performansi), a i upravljanje je znatno lakše nego u prirodi. To ne treba shvatiti kao prigovor, jer bi u suprotnom igra izgubila dinamičnost, a s njom i najveći deo svoje privlačnosti.

S tehničke strane, igri se malo šta može prigovoriti. Kvalitet grafike ni malo ne zaostaje za verzijom s automata. Crazy Taxi krase neverovatna detaljnost (Sega Rally 2 je, po tom pitanju, "malo dete"), velika brzina izvođenja koja se tokom cele igre drži na odličnih 60 sličica u sekundi i prelepe animacije ljudskih figura. Povremeno mogu da zasmetaju manja usporenja i naglo pojavljivanje velikih objekata koji skreću pažnju i smanjuju preglednost (fogging efekt nije dovoljno dobro implementiran).

Crazy Taxi je, bez sumnje, najbolja trkačka igra za Dreamcast do sada koju ćete dugo s uživanjem igrati.









Kompatibilno sa vizuelnom kartom

Podržava vibracije

1 igrač

Ime: Crazy Taxi
Izdavač: SEGA
Sistem: NTSC
Žanr: Vožnja

Dreamcast

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.5	5.0	5.0

92%



Valentin Šalja

frp 3

igre bez struje





Sigurno ste se stotinu puta iznervirali igrajući neku linearnu igru u kojoj je trebalo uraditi gomilu stvari određenim redosledom, gde vam je sloboda kretanja bila ograničena na već smišljenu putanju koju su ucrtali kreatori igre. Sada zamislite igru u kojoj nema takvih ograničenja, igru u kojoj možete doživeti velike avanture, biti bilo ko, bilo kad i gde.

Kao što smo i obećali u Bonusu br. 2, ovde ćemo objaviti pravila za igranje. U svetu se izdaju knjige sa pravilima (koje su kod nas česte koliko i penzioner sa redovnim primanjima), likovima i scenarijima. Ako ipak uspete ovde da naletite na takvu knjigu, obnovite engleski pošto se izdanja na srpskom planiraju za XXII vek. Da biste nešto naučili iz sledećih redova potreban vam je papir (na kom ćete zapisati pravila, neke detalje i sve ostalo što vam se čini važnim), kockice (koje koristite za Monopol, Risiko... što više to bolje), dobra volja i strpljenje. Uz pomoć kockica se određuju karakteristike likova i uspešnost neke radnje. Sada ćemo vam objasniti još jedan način gledanja u njih. Uzmite dve kockice i bacite ih. Recimo da ste dobili 2 i 6. Nemojte ih sabirati već ih posmatrajte kao dvocifren broj, znači dobili ste 26! Ranije, dok ste igrali npr. Risiko, najveći broj koji ste mogli dobiti je bio 12, a sada je to čak 66. Pokušajte da se naviknete na ovaj način gledanja kockica.

Dakle, svi likovi u igri imaju karakteristike, zapisane na papiru. Pošto ovde opisujemo pojednostavljena pravila, ograničićemo se na najvažnije karakteristike: veština borbe (koliko dobro vaš lik barata oružjem, kako se bije...), snalažljivost (koliko je spretan u penjanju, raznim akrobacijama, izbegavanju udaraca itd), inteligencija (govori sama za sebe), opažanje (vid, sluh...), hit points (ako ste igrali neke od FRP-ova na konzolama znate šta su, za neupućene to je broj udaraca koje lik može izdržati pre smrti, tj. energija), magic points ("magična energija" koja se troši kada bacate magije).

Princip je sledeći - izaberete lika, zapišete njegove karakteristike i avantura počinje. Game Master (osoba koja vodi avanturu) vam opisuje okolinu i sve ono što se dešava oko vas, a vaš zadatak je da govorite GM-u šta radite u tim okolnostima. On može npr. reći da vas napada neprijatelj. Naravno, opisaće ga što je strašnije moguće i pitaće vas šta ćete uraditi. Ako odgovorite: "izvući ću mač i potrčaću prema njemu" morate bacanjem kockica odrediti ko će koga udariti i koliko ga oštetiti.

Naravno, nećete u svemu biti podjednako vešti. Na početku igre određujete vrednost svake karakteristike. Vremenom, nakon izvršenih zadataka, vaš lik će postati spretniji i iskusniji, pa ćete sve lakše savlađivati prepreke i rešavati zadatke koje vam GM postavi. Da vam bude jasnije, pokazaćemo to na jednom primeru. Npr. ako je vrednost vaše veštine borbe 45, prilikom bacanja kockica morate dobiti broj manji od tog. Vremenom, vrednost će se povećati na 50, a samim tim će postati lakše da ispunite uslov (tj. da dobijete broj manji od vaše vrednosti). Ako treba da preskočite provaliju, bacate kockice za snalažljivost. Ako loše bacite - upadate u nju.

Ali pošto Game Master vodi igru (on je i osmislio zaplet) u većini slučajeva će vas spasiti stavljajući gustu krošnju kao zaštitu od povreda. Posle pada, bacate kockice da odredite koliko ste se povredili. U ovakvim slučajevima se određuje količina hit pointsa (energije) koja je potrošena i brojevi na kockicama se sabiraju. Isto važi i za protivnike, ako uspete nekog da udarite, bacate kockice da odredite koliko ste protivniku "skinuli" hit pointsa. Da bi sve to bilo zanimljivije Game Master može da napravi tabelu tipa: 1-noga, 2-ruka, 3-rame, 4-stomak, 5-grudi, 6-glava. Tako biste posle uspešnog udarca kockicom odredili gde ste tačno udarili negativca.

Pošto nijedan FRP nije bez neke logičke zavrzlame, GM će smisliti neki problem, npr. igrač treba da dohvati dijamant koji stoji na nepristupačnom mestu. GM mu detaljno opisuje okolinu (samo GM zna rešenje problema unapred). Ako igrač sam ne uvidi rešenje, mora da baci kockice za karakteristiku "inteligencija", i ako dobije dobre brojeve GM će mu reći nešto u stilu: "Seti se, možeš da iskoristiš svoj konopac da se zakačiš o suprotnu stenu i popneš se". U toku penjanja bacaće kockice za "snalažljivost" da vidi da li ste se okliznuli ili nešto slično. Posle rešenog problema, vašem liku će se povećati inteligencija.

Kada se naviknete na ovaj sistem, možete i sami proširivati broj karakteristika (veštinu borbe možete izdeliti na - veštinu mačevanja, gađanja (luk i strela), tuče (pesničenje) itd). Naravno, pre nego što se upustite u avanturu, izabraćete zanimanje (ratnik, lopov, čarobnjak, okultista...) pa će npr. ratnik imati manju inteligenciju, ali zato veliku veštinu borbe. Svi likovi imaju novac (zapisan na papiru) koji će trošiti na nova oružja, opremu...

U narednom broju Bonusa posvetićemo više pažnje detaljima...



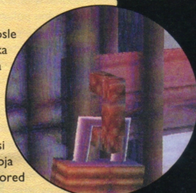
TOMB RAIDER THE LAST REVELATION



I evo nas najzad u trećem nastavku omiljene nam (ili možda dosadne) igre TOMB RAIDER IV - THE LAST REVELATION. Konačno ćemo se oprostiti od Lare Croft i pozabaviti se nečim drugim, a i vi ćete moći da se bacite na neke druge aktivnosti (možda fudbal) jer leto je na pragu.

III DEO

Nivo 33 Citadel



Krenite napred, pogledajte "film" i posle krenite na sever u sledeću sobu. Nastavite ka jugu, uz stepenice do jugoistočnog ćoška. Na kraju hodnika ćete naći polugu, povucite je i otvorićete vrata niz stepenice.
U zapadnom delu iste sobe ćete naći baklju koju palite pomoću već upaljene baklje na zidu. Vratite se do sobe odakle počinju stepenice i zapalite konopac koji visi iznad. Vratite se sada do sobe sa drvenim vratima koja ste otvorili povlačući polugu i videćete da se deo poda pored vrata srušio.

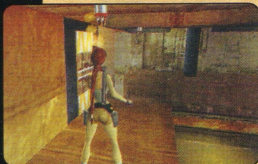
Spustite se dole i uđite u odaju, hodajte okolo dok vam se ne prikaže "film" kako neko trčkara. Sada, na ivicu levo, pa onda na onu iznad stepenica levo. Skočite sa zadnje strane ivice i uhvatite se.
Pređite malo na levo, zatim se spustite ispod (ako ipak promašite, pašćete u vodu pa sve ispočetka). Sa ovog, pređite malo na desno pa oko ivice, sve dok više ne možete. Spustite se opet na nižu ivicu, da pređete na desno iza dva ćoška do male uvale.
Nakon toga se spustite u vodu, hodajte kroz nju do severoistočnog ćoška ovog tesnog dela, skočite na gore i uvucite se u sledeću pukotinu. Sad se malo zabavite; kad se spustite sa ovog mesta, pašćete na iskošenu platformu. Odmah skočite unazad, pa skokom iz mesta uhvatite se za ivicu na severnom zidu ovog dela (i ako padnete... opet kroz vodu pa sve ispočetka).
Pređite na desno, dok ne dođete do mesta gde možete da stojite (tu je prva pomoć). Okrenite se i skokom iz trka se uhvatite za južnu ivicu - tu će biti na vaše levo stepenice. Krenite uz njih i usput ubijte neprijatelja.
Dođite do rampe koja sledi. Na vrhu se nalazi zlikovac i poluga. Kada povučete polugu ubijte ga. Uhvatite se i spustite niz rupu pored poluge, pa na sever. Potrebno je da siđete niz dva seta stepenica pre nego vam se prikaže "film" o sobi kao katedrala. Tu ćete na sredini sobe naći 4 table.
Ako pažljivo pogledate, videćete da svaka od njih ima početno slovo strane sveta (na engleskom naravno, prim.prev.) koje treba povući/pritisnuti. Uz pomoć kompasa, povucite/pritisnite svaki od njih do odgovarajućeg mesta na podu. Kada ovo rešite, otvoriće se vrata u zapadnom delu sobe. Prođite kroz njih, kroz hodnik, popnite se na stepenik i kroz rupu se spustite u vodu. Prođite kroz otvor u južnom zidu, pa idite oko ovog podvodnog hod



evo rešenja!



nika dok ne dođete do prekidača na tavanici sobe u kojoj se završava hodnik.
Prekidač na nekom mestu zatvara neki poklopac. Vratite se do dela u koji ste se prvo spustili, i prođite kroz otvor u severnom zidu (za vazduh izađite na otvor kroz koji ste se spustili u ovu veliku odaju). Ronite kroz podvodni tunel i doći ćete do sobe gde ćete moći da izađete, uradite tako i krenite kroz otvor na južnom zidu.



Krenite ka rampi i naći ćete se u sobi gde ste rešili zagonetku sa tablama. Nađite i prođite kroz otvor u istočnom zidu, prolazeći rampe završićete u sobi sa polugom i dva negativca. Njih ubijte i povucite polugu koja otvara poklopac u jednoj cevi u glavnom podvodnom delu.
Krenite na sever od sobe sa tablama, u vodu. Pošto ste nazad u glavnom delu sa vodom, popnite se do otvora za hodnik u zapadnom zidu. Krenite niz hodnik i tu povucite još jednu polugu koja otvara poklopac pored cevi na podu kod glavne potopljene sobe.
Sada se vratite do te sobe i prođite kroz otvor u severnom zidu. Nešto vode je nestalo tako da možete da potrčite niz hodnik da povučete konopac na kraju koji otvara vrata u toj sobi. Potom izađite u ubijte negativce na koje naiđete i prođite kroz otvor u istočnom zidu. Na kraju hodnika, skočite, uhvatite se i prođite kroz otvor visoko na istočnom zidu.

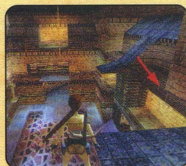


Kada pređete na drugu stranu otvora napašće vas dva skeleta koja ne možete ubiti, u stvari oni vam mogu pomoći. Potrčite preko drvenih greda dok ne dođete do dela gde vam drva blokiraju put. Budite okrenuti ka drvetu i sačekajte da vam priđu skeleti. U poslednjem trenutku skočite salto unazad i skeleti će preseći drva. Pobegnite od njih tim putem.
Krenite na sever ovog dela, tačno između upaljenih baklji, odgledajte "film" i... završili ste nivo.

Nivo 34 The Sphinx Complex (Sfinga)

Ne gubite vreme i krenite sa izvučenim oružjem niz blatnjav put. Ubijte dva negativca i uzmite srebrni ključ od čuvara malih metalnih vrata. Iskoristite ga i prođite kroz vrata gde ćete susresti negativce (njih ubijte) i put sa peščanim zidovima okolo. Popnite se na bilo koji.
Ovi zidovi okružuju dve duboke jame, a ako upadnete.... Preko puta svakog se nalazi po poluga. Pažljivo skočite iz trka do njih i bacite ih. Time se otvaraju vrata kod zidova. Ubijte negativca pre nego što prođete. Uzmite municiju suprotno tamo gde je on stajao. Sad ste kod Sfinge ali nema vremena za gubljenje.

Prvo se prihvatite velike rupe sa desne strane. Siđite niz malu padinu na donjem desnom ćošku ove rupe, do platforme. Odavde treba da dijagonalnim skokom iz trka dođete do sledeće, zatim se dijagonalnim skokom iz trka uhvatite za nagibljenu ivicu. Povucite se gore. Garažna vrata su zatvorena iznutra i jedino što možete je da pređete sledeću prazninu.
Dođite do ivice levog ćoška i doskočite do male platforme ispod. Svira muzika, negativci su tu! Ubijte ih i pre nego što nastavite dalje uzmite prvu pomoć. Dijagonalnim skokom iz trka dođite do platforme preko puta. Izvadite Laru odatle i razbijte vrata od magacina. Razbijte sanduke za Uzi municiju.



Pored praznih polica sa leve strane, nalazi se i velika polica na desno. Sklonite je u stranu zbog malog prolaza. Uđite i pre nego što izađete na drugu stranu pazite se negativca, malo će vas raniti.
Ispustio je nešto municije i ispostavilo se da je čuvao prekidač koji bacate i otvaraju se vrata. Dva negativca se pojavljuju, vi ostanite gde ste i ubijte ih jedan po jedan. Potom razbijte tri sanduka raštrkanih po sobi. Jedan sadrži metalno sečivo.
Čemu služi? Izgleda da se ispod velike police desno od zadnjeg zida nešto nalazi. Izvucite je što više možete pa je gurnite do zida i otvorenog prolaza. Pređite na desnu policu. Jedno guranje biće dovoljno da vam se prikaže sačmara. Vratite se nazad do Sfingine zadnje noge.
Da biste još jednom preskočili jarak ne desno, potrebno je da dođete do padine na ivici, pa skočite opet dijagonalno iz trka do platforme. Sa još nekoliko skokića izaći ćete. Dođite do ispred Sfinge.
Sledeći jarak je lak. Siđite do ivice na desnom ćošku, pa skokom iz trka do ravnine preko. Tu ubijte dva negativca, izađite odatle i razbijte dva sanduka u levom ćošku. Pokupite drvenu dršku i kombinujte je sa metalnim sečivom i to iskoristite ispred nogu Sfinge gde je obeleženo. Dođite do njenih nogu preko platforme, ali pre toga uzmite municiju za sačmaru.
Mekan blatnjav deo ispred markera je odličan za početak kopanja zato, Lara, na posao. Spustite se u iskopanu rupu i videćete prolaz za ispod Sfinge. Upalite svetleću raketu i krenite.

Nivo 35 Underneath The Sphinx (Ispod Sfinge)

Biće vam potrebno dosta mozganja, zato ne gubite vreme. Izvucite pištolje i ubijte šišmiše koji lete okolo. Kada prođete prvu kapiju, zatvoriće se, ali ne brinite - postoji drugi izlaz. Ispred vas u ovoj ogromnoj sobi su dve statue razjarenih bikova i tri kamene table u zidu iza.
Desno i levo od Lare se nalaze vrata sa prekidačima na zidu pored, koje ćete uskoro



Porodica: Kao ćerka Lorda Henshily Croft-a, Lara je vaspitavana u svetu punom sigurnosti i bogatstva, okružena tenisom i slugama. Ali sve je to počelo da se menja kada je krenula u čuvenu školu u Gordonstoun-u i kada je otkrila škotske planine. Kasnije, na školovanju u Švajcarskoj, uzimala je časove ekstremnog skijanja.







iskoristiti. Potrčite napred do desnog bika i kako prilazite on će jurnuti na vas; pobegnite kroz jedna od dvoja vrata.

Kad ste unutra, okrenite se na tren da vidite da li vas prati (određenim dugmetom na džojstiku), i kad ga vidite unutar te sobe, vi ga preskočite, izađite napolje, brzo pritisnite prekidač za tu sobu, i ako ste dovoljno brzi zatvorićete ga unutra, a ako ne, uradite to ispočetka. Uradite isto i sa drugim bikom i drugom sobom. Posle toga krenite na levo u zapadni deo sobe da vidite šta je ostalo od jednog mrtvog avanturiste.

Osim svetlećih raketa, naći ćete i parče papira ispod baklje pored njega. Pogledajte papir, i videćete čudne hijeroglife prevedene na latinicu, koji će vam dobro doći.

Sada konačno pogledajte ispisane kamene table u severnom zidu, i ispostaviće se da mogu da se pritisnu. Na hijeroglifu piše: I-Q-A (levo, srednje, desno), postoji samo jedno pravo rešenje za otvaranje vrata a sva ostala vas vode u smrt. Treba pritisnuti A-I-Q i to otvara kapiju u zapadnom hodniku.

Prođite kapiju, budite pažljivi kad prolazite ove kapije, jer svaka ima skrivene rupčage u podu, a da biste izbegli ovu treba da dođete do desne ivice i skočite preko na bezbedno. Nemojte otići suviše daleko jer je skriven još jedan jarak.

Poubijajte šišmiše, i idite što dalje možete pored levog zida. Skok iz mesta sa ivice će vas prebaciti preko. Ova soba sadrži 4 brazde u zapadnom i istočnom zidu, iznad svake se nalazi svetleća, obojena rupa, a šta je unutra? Uzmite dvogled i sa L2 dugmetom i dugme za akciju pritisnite za svetlo da vidite hijeroglife. Svaki od 4 seta sadrži različit set. To su: crvena rupa A-Q-I , zelena rupa Q-I-A, plava rupa I-Q-A, ljubičasta rupa Q-A-I. Svaka od ovih kombinacija otvara jednu od 4 sobe u glavnoj odaji. Te sobe sadrže odgovarajuće ključeve koje otvaraju izlazna vrata sa ovog nivoa. Vratite se preko jaraka do kamenih tabli. Počnite sa crvenom kombinacijom. Ukucajte A-Q-I i otvoriće se desna (severna) vrata u zapadnom hodniku.



Tu poubijajte šišmiše, skočite na podignutu ivicu na desnom zidu. Odatle dođite skroz do ivice i doskočite do platforme preko puta skokom iz trka. Izađite iz rupe, ubijte šišmiše i sada treba naći prvi ključ. Ovaj ćorsokak ima tri prolaza, na južnim, istočnim i severnim zidovima.

Krenite prvo desnim (južnim) prolazom. Pošto je mračno i ima nešto zamki sa šiljkovima, upalite raketu. Skrenite na prvo levo (ka istoku), pa odmah desno (ka severu) i priđite rampi. Na vrhu skrenite levo i pratite puteljak do male sobe sa prekidačem koji aktivira vrata na ulazu u ovu sobu. Vratite se nazad da biste sada krenuli kroz severni prolaz.



Na prvoj raskrsnici skrenite levo (ka zapadu), nastavite pravo, ne skrećete desno nego skrećete na sledeće levo (na jug). Jeste da je tu ćorsokak, ali zato dobijate "Stone of Matt" ključ. Vratite se nazad i uđite u poslednji prolaz (istočni). Skrenite na prvo desno (na jug) i doći ćete do hrpe nečega gde ćete naći pušku za granate. Naravno vratite se nazad do kamenih tabli i ukucajte Q-I-A koje otvara levu (južnu) kapiju u zapadnoj sobi.

Opet ubijte par šišmiša i po starom receptu preskočite jamu. Kada ste na drugoj strani, naoružajte se nekim boljim oružjem jer ćete naići na 4 aligatora u bazenu. Pošto ste napravili set prtljaga od njihove kože, dođite do sobe sa vodom. Tu treba da uzmete zeleni kjluč ispod zemlje na sredini sobe zaštićen zaključanim sandukom. U sobi se nalaze 4 prekidača, dva na južnom, dva na severnom zidu, možete da ih aktivirate bilo kojim redosledom i otvorićete sanduk. Uzmite vaš "Stone of Khepri" ključ i pritisnite prekidač na zapadnom zidu.



Ovaj ključ otvara kapiju na ulazu u ovu sobu. Vratite se do tabli, preskačući usput jamu. Sada ukucajte I-Q-A što otvara srednja (istočna) vrata u istočnoj sobi. Krenite stazom, preko jame i naći ćete se u sobi sa 3 seta prekidača na tri zida (severnom, istočnom i južnom). Ako pogrešite i povučete pogrešan prekidač... bolje da vam ne pričam.

Počnite sa trećim prekidačem desno kod severnog zida koje otvara ulaznu kapiju. Uradite isto sa trećim prekidačem na istočnom zidu i dobićete "Stone of Re" ključ.

Ostali prekidači ne donose ništa sem najezde buba, zato preskočite to i vratite se do tabli. Ukucajte Q-A-I koje otvara desna (južna) vrata u istočnoj sobi. Da biste preskočili jamu, skočite iz mesta sa desnog zida baš kod upaljene baklje. Odatle skočite unazad i uhvatite se za ivicu. Idite okolo-naokolo dok ne dođete do platforme. Sledeća soba sadrži rupu sa vodom u koju ćete uskočiti. Dobro uzmite vazduh i upalite raketu. Zaronite do prve raskrsnice. Imate da birate: istok, sever ili jug. Idite na jug, prateći put na dole dok ne dođete do raskrsnice. Idite istočnim putem. Na sledećoj raskrsnici morate na jug, ne na gore! Sada ignorišite sledeću raskrsnicu na desno, i nastavite na jug. Pratite put na dole, okolo pa na gore (pored hijeroglifa) i naći ćete se u jednom od mnogih soba sa prekidačima. Izađite iz vode, pritisnite prekidač i vratite se u vodu.

Vratite se nazad do ulaza. Pratite put nastavljujući da ronite na sever posle prve raskrsnice. Idite zapadno posle druge, treće i četvrte raskrsnice i bićete na ulazu. Uzmite vazduh i krenite po drugi prekidač. Krenite na jug posle prve raskrsnice pa zapadnim putem na sledećoj raskrsnici. Krenite pravo na sledećoj i bićete u sledećoj sobi.

Pritisnite prekidač i opet isto: krenite na istok posle prve raskrsnice, pa gore na drugoj i trećoj. Tu ćete uzeti vazduh, a onda po treći prekidač. Krenite na istok na raskrsnici i na jug na drugoj. Pratite ovaj put neko

Provodila je vikende na Himalajima tražeći što veći izazov. Na njenom povratku avion se srušio, a Lara bila jedini preživeli putnik. Dve nedelje kasnije, naišla je na planinsko selo. Njena prethodna iskustva ostavila su na nju duboki utisak. Pošto više nije mogla da izdrži dosadnu atmosferu britanske aristokratije, odlučila je da putuje sama.





vreme na dole i okolo. Krenite opet na jug kod sledeće raskrsnice, pa na zapad kod sledeće.



Krenite na gore kod poslednje raskrsnice (pored hijeroglifa) i Lara će se naći u trećoj sobi, pritisnite prekidač pa nazad u vodu. Krenite na istok na prvoj raskrsnici - na sever na drugoj i trećoj - na zapad na četvrtoj i na gore na petoj. Još samo dve sobe! Uzmite vazduha i u vodu. Idite na sever na prvoj raskrsnici, pa na istok na drugoj. Ovaj hodnik vodi pored hijeroglifa u četvrtu sobu. Pritisnite prekidač i natrag u vodu. Krenite na dole kod prve raskrsnice, pa na gore kod druge do ulaza. Sada krenite opet dole i krenite na istok kod prve raskrsnice, pa na gore kod druge i pratite taj hodnik na gore i pored hijeroglifa do poslednje sobe. Naravno povucite prekidač da biste otvorili ulazna vrata ove sobe i uzmite "Stone of Atum" ključ. Vratite se u vodu i krenite na zapad posle prve raskrsnice, na gore kod druge i treće do izlaza. Sačuvajte poziciju!

Vratite se preko jame do sobe sa kamenim tablama. Pošto imate sva 4 ključa uđite na srednja (zapadna) vrata u zapadnoj sobi. Pređite preko jama i počnite da stavljate ključeve u odgovarajuće proreze. Pritisnite dugme za akciju da automatski počne sa stavljanjem ključeva. Sačuvajte igru (!) i krenite kroz otvorena vrata do provalije iza ćoška.

Skočite i uhvatite se za plafon i prebacite se na drugu stranu ali stanite pre nego što uđete na kapiju. Ova soba sadrži 4 svete skripte koje se nalaze unutar malih rupa kod zapadnog i istočnog zida, baš kao i sečiva koja iskaču iz plafona kad jednom uđete unutra, zato brzo pokupite prvu skriptu u levoj rupi.

Posle toga brzo odskočite unazad pa skočite u desno što bi trebalo da postavi Laru tačno ispred sledeće skripte. Brzo napravite salto i uradite isto sa naredne dve skripte. Pošto imate sve 4, otvorila su se severna vrata sobe koja sadrži razna skrivena sečiva u podu koja vam neće ništa ako polako pređete preko njih sa R1 dugmetom. Još malu provaliju da pređete i šišmiše da ubijete i završili ste nivo.

Nivo 36 The Pyramid of Menkaure (Menkaurova Piramida)

Izgleda da ste još uvek pod zemljom. Krenite uz padinu, pa levo (istočno) i počnite da se penjete na platforme. Na vrhu ćete, na plafonu, videti mala vratanca sa drškom. Okrenite se ka severu, skočite, uhvatite dršku da otvorite vratanca. Popnite se, pri izlazu odmah izvadite neko oružje da biste ubili ogromnog škorpiona koji vam prilazi, a ako vas ipak malo bocne iskoristite prvu pomoć. Najverovatnije će vas njegov brat sačekati iza narednog ćoška (verovatno napada nekog čuvara), pa držite oružje na gotovs. Tu se nalazi prva pomoć u cul-de-sac pravo ispred ka zapadu i nešto municije što je onaj ostavio za sobom levo od njega (na jugu).

Treba da krenete desno (sever) na raskrsnici i da preskočite provaliju sa levog kraja dijagonalno ka levoj strani provalije sa skokom iz trka, na drugu stranu. Pratite put okolo (pazeći se škorpiona) preskočite iz trka sledeću provaliju na vaše levo (sever).

Pogledajte ogromnu piramidu, baš je Cool! Ali nemojte kulirati previše jer će vas napasti škorpion, zato krenite desno (istok) i ubijte ogromnu bubu koja vas saleti. Sačuvajte poziciju (!) pre nego što preskočite sledeću provaliju.

Okrenite Laru na jug i skokom iz trka se uhvatite za platformu koja naleže nadole na drugu stranu. Povucite Laru gore i, pošto se Lara kliza, pritisnite dugme za skok da doskoči na pesak preko puta. Sada skoknite na levo (istok) da se nađete na bezbednom. Sačuvajte poziciju (!), ubijte leteću bubu i uzmite neko jače oružje.

Uđite u zgradu gde ćete naići na škorpiona kako napada čuvara. Dve stvari se mogu desiti: 1) Ako niste dovoljno brzi, ili ako slabo gađate, čuvar će umreti i ostaviti vas sa škorpionom. Kad on umre za sobom ostavlja ključeve koje naravno uzimate. 2) Možete se približiti i upucati škorpiona sa nekoliko hitaca, ne pogađajući čuvara (!) tj. da čuvar ostane živ jer će vam zauzvrat dati ključeve i kao bonus, ključeve od magacina.

Prvo pretražite sva 4 ćoška sobe za prvu pomoć i nešto municije, pa sa ključevima izađite napolje, ali polje na desno (istok) je suviše veliko da ga prepešačite, zato ćete morati da nađete neki drugi put nazad.

Da biste prešli polje na levo (zapad), skočite i uhvatite se za neravnu ivicu na desno (sever) od ovog polja. Neka Lara pređe ruku po ruku duž ivice na levo (zapad) pa iza ćoška preko provalije, i nemojte se puštati dok ne dođete do kraja.

Sada ste na drugoj strani provalije, kod podnožja piramide. Tamo odakle ste doskočili sa ivice, trebalo bi da se nalazi mali blok koji viri iz peska na koji možete da stanete, a odatle dijagonalno (severozapad) na sledeći. Popnite se odatle na onaj desno (sever), pa onda dijagonalno (severozapad) skočite na sledeći. Trebalo bi da možete da normalno hodate nekih 6 kamenih blokova na levo (zapad).

Hodajte zapadno do kraja tih blokova, skoknite unazad i skokom iz trka dođite do sledećeg. Skliznućete niz piramidu i zaustaviti na platformi. Ubijte bubu koja leti ka vama. Skrenite levo (zapad) do kraja tih blokova i okrenite se ka piramidi (sever). Počnite sa penjanjem. Popnite se dva bloka gore, jedan desno, pa gore još tri. Desno (istok) bi trebalo da se nalazi ulaz u piramidu. Hodajte na desno dokle možete, skoknite unazad i skočite iz trka u otvor. Upotrebite čuvareve ključeve na bravi i uđite unutra.



Uprkos drastičnoj životnoj promeni zadržala je svoje aristokratsko vaspitanje, koje se najviše primećivalo u njenom ljubaznom, aristokratskom akcentu.
Larini roditelji su se nadali da će se ona udati za Erl-a od Farringdon-a. Zbog njenog načina života sve manje su bili ubeđeni u to, a Earl i dalje čeka.



Nivo 37 Inside The Menkaure Piramid (Unutar Piramide)

Pratite put i prođite visuljke u sledećoj sobi, koja ima set stepenika koji vode u dubine piramide. Pogledajte gore i upucajte zvezdu sa pištoljem pre nego što siđete. Na dnu stepenica su dve mumije, veliki kontejner i šišmiš. Ignorišite sve i uđite u kontejner na levoj strani. Unutra ćete naći rupu koja vodi dublje u piramidu. Spustite se do sledeće sobe koja ima jamu na sredini i konopac iznad nje koji ćete iskoristiti da se prebacite preko pazeći da ne upadnete u jamu sa šiljcima. Preko puta se razdvaja put, ne obraćajući pažnju na negativce skrenite prvo u desnu sobu. Ovog puta su dve jame sa šiljcima i dva konopca. Prebacite se. Popnite se uz padinu na drugoj strani i pritisnite prekidač na vrhu, koja otvara vratanca negde u piramidi. Vratite se preko jami, i krenite sada na levi put. Prebacite se konopcima na bezbednu drugu stranu. Na vrhu sledećeg puta, videćete otvorena vratanca. Tu se popnite.



Kada se popnete napašće vas staro-egipatski čuvar. Upucajte ga skačući levo-desno i izbegavajući njegov napad. Krenite napred do zida sa izrezbarenom zvezdom i pomoću pajsera izvadite ključ iz sredine toga.

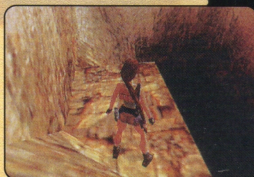
Posle toga otkriće se negde skriveni prolaz. Vi se vratite nazad do početne sobe sa stepenicama gde se u stvari nalazi skriveni prolaz. Uđite i skliznite dole. Upalite raketu i krenite dalje do sledećeg hodnika. Čim čujete neke čudne zvuke odmah se sagnite pritiskom na L2. Upravo ste izbegli dva sečiva i ustanite čim prođu. Nastavite dalje i kada dođete do kraja, skočite i uhvatite se za dršku od vratanca i izađite odatle napolje.

Ubijte dva škorpiona i krenite na jug niz put. Videćete da ste sa druge strane polja odakle vam je čuvar dao ključeve, pa zatim skrenite levo. Sa leve strane puta, u maloj rupi sa te strane piramide je prekidač, koji kad ga pritisnite izazivate da se sruši krov na jednoj od piramida. Vratite se nazad do velike provalije i priđite levoj strani piramide. Odatle ćete moći da se popnete na blok a odatle dijagonalnim skokom na desno. Krivudajte levo desno dok se penjete po blokovima na gore. Kad ste na vrhu, okrenite se, skočite unazad i uhvatite se za ivicu.

Postoje merdevinae na zapadnom zidu koja idu do podnožja piramide. Pratite hodnik unutra dok ne dođete do jame u podu koju treba jednostavno preskočiti. Ali za sledeću jamu iza ćoška je potrebno da skočite i uhvatite se za plafon i tako pređete preko. Sledeća jama ima visuljak iznad.



Zagrlite levi zid i pravovremenim skokom preskočite dok je visuljak suprotno od vas. Još dva puta ovako iza ćoška. Ne brinite o hodniku na levo između njih. Tu ćete se vratiti malo kasnije. Krenite oko hodnika i doći ćete u ćorsokak gde visi konopac. Povucite ga svom snagom i negde u piramidi će se otvoriti kapija. Vratite se preko jame sa visuljkom pa se okrenite ka desnom hodniku. Iskoristite plafon da pređete preko i pronaći ćete kapiju koju ste otvorili. Sačuvajte poziciju!



Prođite kapiju i Lara će skliznuti niz padinu. Ispred vas se nalazi tamna jama sa šiljcima.

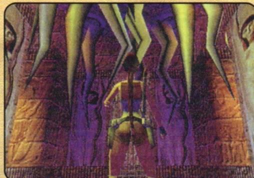
Sačekajte do poslednjeg trenutka pa onda skočite preko. Lara će doskočiti i nastaviti da se kliza do rupe koju ste bili prethodno iskopali. Malo ćete se samo povrediti ali ništa strašno (a možete da se uhvatite za ivicu). Izađite odatle.

Nivo 38 Return to The Sphynx Complex

Izvucite se iz rupe i krenite niz put pa na desno. Skočite iz mesta na desnu platformu pa skokom iz trka pravo preko provalije na ivicu. Odatle se okrenite na jug i skočite na malu izbočinu, pa na čvrsto tle. Ispred bi trebalo da su metalna vrata. Otvorite ih ključevima od čuvara i uđite u Mastabe.

Nivo 39 Mastabas (Mastabe)

Prvo skrenite levo pa dođite ispred kamiona, uzmite Jerrycan, krenite na jug i skrenite na prvi put ka istoku. Čim budete na tom putu sa vaše leve će biti vrata gde ćete naći municiju i vratanca u podu. Uzmite municiju i uđite na vratanca. Pratite put do prve raskrsnice.



Kada dođete do nje skrenite levo i kada dođete do kraja hodnika naći ćete malu osvetljenu sobu sa tri lavlje glave na zidu. Ako bolje pogledate u svakom od lavljih usta se nalazi po dragulj. Upucajte svaki.

Njihova usta će se zatvoriti, a otvoriće se vrata na severnom zidu. Uđite tu i pokupite praznu kožnu čuturicu sa poda. Izađite iz sobe sa glavama putem kojim ste došli do raskršća. Skrenite levo kada dođete tu, pratite hodnik na gore i okolo do ćorsokaka, pa izađite iz te rupe, valjda napolje.

Izađite iz ove male oblasti i trebalo bi da ste između dve provalije, zapadno i istočno od vas. Ubijte psa, i preskočite provaliju preko najkraćih tačaka sa desne strane. Raznesite sa sačmarom blokiran ulaz i krenite dalje. Unutra ubijte par šišmiša i psa.

Dok je u Engleskoj, Lara živi u velikoj kući koju je nasledila pre mnogo godina.Tada nije videla mnogo koristi u tome, ali sada shvata da je, ako ništa drugo, ta kuća korisna za čuvanje svih umetničkih vrednosti koje je sakupila na putovanjima. Lara takođe ima teren za vežbanje napravljen u dvorištu.





Posle, otvorite vratanca u podu i siđite. Pratite hodnike do prvog raskršća i skrenite desno, na kraju tog hodnika nailazite opet na sobu sa lavljim glavama. Uradite isto što i pre. Očekuju vas još jedna vrata, mumije i vreća sa peskom. Vratite se do raskršća i skrenite sada desno, pa idite do sledećeg raskršća. Ne skrećite levo, nego nastavite ka severu. Ćorsokak je iza ćoška zato se povucite gore u sobu iznad, otvorite vrata, raznesite blokadu i izađite.



Opet provalija. Krenite do levog zida, okrenite se na sever i iz trka skočite dijagonalno do male ivice u severozapadnom ćošku, a odatle opet dijagonalno skokom severozapadno do zemlje. Iako izgleda da je ovaj put ćosrsokak, ali se na desno krije soba.

Ubijte škorpije, otvorite vratanca i uđite. Pratite hodnik do prve raskrsnice i skrenite desno, idite dok ne dođete do ćorsokaka sa neupaljenom bakljom na podu. Uzmite je i vratite se do raskršća i nastavite pravo do sobe sa lavljim glavama koja je puna neprijatelja. Bacite baklju i napunite ih olovom. Sada ponovo upucajte dragulje u ustima lavova i krenite kroz vrata u sobu. Ona sadrži šišmiše i nešto što izgleda kao tri skale sa posudama na vrhu toga i simbolima na njima. Iza toga se nalazi bara sa vodom.



Napunite čuturicu sa tom vodom i vratite se do ispred skali i postavite Laru ispred najlevlje. Simbol na njoj su tri lelujave linije, i zato sipajte vodu iz čuturice u posudu.

Sada idite do desnog čiji je simbol piramida. Srednja skala ima znak sunca. Iskoristite Jerrycan i Laru i sipajte u posudu. Tri posude bi trebalo da su pune. Za četvrtu treba da zapalite baklju i zapalite posudu. Time se otvaraju vrata na levom zidu. Ako još imate municije upucajte mumije i izvucite ključ sa pajserom iz zapadnog zida.

Negde na ovom nivou će se otvoriti vrata, ali pre nego što krenete upucajte dragulje u ustima dva lava. Vratite se u sobu sa skalama i vrata u istočnom zidu su sada otvorena, uđite i videćete opet lavlje glave. Krenite uz stepenice, ubijte pse i pratite hodnik do prve raskrsnice. Nastavite pravo do ćorsokaka, sa otvorom za izlazak napolje.

Izađite van ove oblasti i skrenite levo ka polju ispred. Da biste prešli prvo skočite na platformu na levo. Sada skočite dijagonalno skokom iz trka severoistočno na put na levo, pa preskočite do puteljka na jugu, preko puta polja. Tu na desno su vrata, otvorite ih, pa otvorite vratanca. Pratite hodnik do raskršća. Ignorišite put na levo, jer vas vodi do ćorsokaka. Izađite iz rupe. Pas i blokada vam blokiraju put. Krenite pravo van ove oblasti na vrata preko puta. Otvorite vratanca i spustite se dole i po običaju pratite hodnik do prog raskršća. Tu skrenite levo u sobu sa lavljim glavama. Odatle uđite na sada otvorena vrata i bićete u sobi sa tri majmunske statue ispred vas. Ispred njih se nalaze po jedno sedište/poluga i potrebno je da izaberete pravo da otvorite vrata na vaše desno, a ako pogrešite napašće vas horda divljih majmuna. Pravi izbor je krajnja desna statua.

Pojaviće se pitom majmun. Sledeća soba sadrži mumije, kjuč koji treba da izvadite iz istočnog zida i lavlje glave.

Kada se vratite u sobu sa majmunima zapadna vrata bi trebalo da su otvorena, uđite, upucajte dragulje u lavljim ustima, pa prođite na zapadni otvor. Pratite hodnik na gore, pa okolo, pa malo skliznite. Na dnu se popnite nekoliko blokova, popnite se uz rampu i uđite na sledeći nivo.

Nivo 40 The Great Pyramid

Pratite hodnik do ćorsokaka, potom izvucite Laru odatle. Raznesite barijeru i po izlasku ubijte negativca. Preskočite narednu provaliju dijagonalnim skokom sa jugozapadnog puta, na drugu stranu. Čim doskočite brzo se okrenite i upucajte negativca.

Otvorite vrata i potom ubijte čuvara, a kad naleti i leteća buba, ubijte i nju. Uđite na kamuflirana vratanca u podu na sredini sobe. Spustite se preko ivice, jer je rupa suviše duboka da biste uskočili. Tu ćete naći granatnu pušku, pa se vratite napolje. Raznesite barijeru koja vam blokira izlaz i ubijte neprijatelja po izlasku. Otvorite vrata i uđite na sledeća, pa i tu ubijte neprijatelja.

Vratanca, su u stvari zamka, zato otvorite istočna vrata. Ponovo napolju, naići ćete opet na barijeru u sobi. Unutra su dve odvratne peščane bube, vratanca koja ne vode nikud, Uzi, puška za granate i municija. Uđite ako vam to treba. Vreme je da dođete do velike piramide. Dođite do male, najsevernije platforme koja štrči preko provalije i skokom iz trka dođite do druge strane. Sada treba ići oko piramide, pa se popeti na nju, što neće biti lako.

Prvo, skliznite do male platforme na levo. Skoknite iz trka do malo nagnute platforme, a odatle priđite rampi i popnite se na prvi blok. Idite dijagonalno do sledećeg, pa na sledeći. Tu se okrenite na istok i hodajte napred dok ne možete više. Skoknite unazad, pa skoknite na bezbedno do sledeće hrpe.

Čim doskočite, pritisnite R1 i pritisnite nazad da se vratite nekoliko koraka, taman toliko da izbegnete padajući kamen sa strane piramide. Sledeći korak su dva povezana skoka napred na bezbedne blokove.

Tu pripazite opet na padajući kamen, kad prođe skoknite na sledeći blok, okrenite Laru ka istoku i napravite dva skoka preko na sledeći set blokova. Još jedan skok na istok, samo što će ovog puta Lara doskočiti na nakrivljen blok i skliznuti niz piramidu. Kada dođete do kraja, ostanite tu dok ne prođe još jedan kamen.

Spustite se na blok , okrenite se na jug, skoknite iz trka do ivice preko provalije. Okrenite se na levo, ubijte bubu i skočite sa ivice do strane piramide. Okrenite se na sever, dođite do najdešnje ivice, skoknite unazad i preskočite do druge strane.

Popnite se na sledeći blok, priđite rampi i odatle skočite na platformu sa prvom pomoći. Odatle se okrenite severozapadno i skočite dijagonalno. Pritiskom na dugme za skok zajedno sa na dole, skočite unazad na platformu. Vratite se na blok pa skočite još jednom dijagonalno severozapadno na sledeća dva.

Sada pokušajte skokom pravo (zapad), hodajte pa skočite još dva bloka na sever. Okrenite se na istok i skočite dva puta zaredom na ploče između onih nakrivljenih. Skočite unazad na drugi da izbegnete smrt. Okrenite se na sever i popnite Laru na sledeća dva bloka, krenite na zapad sledećih nekoliko blokova, ubijte par buba i krenite na sever sa krajnjeg bloka.

Dostignuća: Osim u otkrivanju mnogih značajnih arheoloških mesta, uključujući Atlantsku piramidu i Xian-ov bodež, Lara je postala poznata i u drugim oblastima vozeći opasni Alaskan Highway od Tierra del Fuego-a u Južnoj Americi u rekordnom vremenu (mada to kasnije nije priznato u Ginisovoj knjizi rekorda zbog "bezobzirne vožnje"). Takođe se našla na naslovnim stranama kada je ulovila i ubila Veliko Stopalo u Severnoj Americi.

Hodajte zapadno dok Lara ne stane. Odatle se malo vratite i skočite na sledeće blokove, ali čim Lara počne da klizi, vi trkom skočite zapadno na sledeća dva bloka. Tu ubijte bubu. Još jedan skok na zapad pa se okrenite na jugozapad.



Ovog puta skočite dijagonalno na ploču ispod, okrenite se na severozapad i opet dijagonalno skočite na sledeću ploču. Opet isto na sledećih par blokova, okrenite se ka piramidi i popnite se tri seta gore. Još jedan dijagonalan skok na severozapad, pa dva uzastopna skoka na zapad, i skoro ste završili, jer treba da doskočite na bezbednu zemlju. Skočite iz trka na zapad i Lara će kliziti niz piramidu i završiti nivo.

Nivo 41 Khufu's Queens Pyramids (Kufuove Kraljičine Piramide)

Ubijte i zver i čoveka koji se bore, pa idite dole levo u sobu potkopanu sa te strane kamena. Tu ćete u sanducima naći dosta stvarčica. Kada izađete videćete još jednu sobu iza ove. Kad uđete biće vam potreban ključ od magacina koji vam je dao čuvar iz nivoa Menkaura.

Ako ga nemate, nemate sreće, a ako ga imate otvorite vrata. Razvalite sanduke i uzmite razna oružja. Opet izađite, ubijte ogromnu škorpiju, pa krenite na sever do provalije. Hodajte pored leve strane i doskočite sa ivice do platforme. Sledeći skok izvedite iz trka malo ka severozapadu.

Time doskačete na desni put gde odmah ubijate škorpiju. Pošto je ovaj put ćorsokak, treba da nastavite da preskačete provaliju. Priđite izbočenoj ivici i skočite na platformu prekoputa. Tu se okrenite desno i skočite na sledeći blok. Ubijte bubu, pa se popnite na naredni. Sad se okrenite levo pa skočite na sledeću platformu. Nemojte držati dugme za hvatanje, jer ćete time umanjiti šanse da se dokopate platforme. Sledeći blok je samo malo na severozapad. Priđite ivici i dijagonalno skočite na njega. Opet preko provalije. Okrenite se na zapad i skočite na teško vidljiv blok desno od onog na koji ste nameravali da skočite.

Okrenite se na desno pa skočite na sledeću platformu. Odmah izvadite pištolje i upucajte bubu i škorpiona, ali pazite da ne padnete u provaliju. Iza ćoška, na desno, je ćorsokak. Stvarno? Ne! Gurnite blok na stranu i otvoriće vam se skriveni prolaz u piramidu. Uđite, otvorite vratanca i polako se spustite unutra.

Unutar piramide ćete naći gomilu lavirinata sa padajućim zidovima koji pak otkrivaju skrivene prolaze. Takođe su tu rupe u zidovima koje daju i dobre i loše stvari. Možete dobiti municiju i prvu pomoć, ali i bube!

Da biste bez problema prošli sve lavirinte, skrenite desno kod prve raskrsnice pa levo posle svakog ćoška. Nastavite i nemojte stati dok ne čujete muziku, i ne dođete do sobe sa starogrčkim čuvarem. Budite bez milosti. Na kraju sobe se u zidu nalazi izrezbarena zvezda, a u podnožju ključ koji izvadite pajserom, i njime otvorite vrata za izlazak sa nivoa. Vratite se do mesta gde se spustili. Idite pravo od prvog raskršća. Skrenite desno kod druge, levo kod treće, opet levo kod četvrte (proći ćete pored baklji), i desno kod pete raskrsnice.

Poslednji padajući zid će vam otkriti skriveni prolaz, pravo ispred vas. Tuda izađite i vratite se do provalije, preskočite do platforme na drugoj strani. Okrenite se na levo, skočite na prvi blok, pa na sledeći (tu ubijte bubu, naravno). Okrenite se na istok pa počnite da se penjete na piramidu. Sledeći blok na koji možete da se popnete je na desno pa gore.

Da dođete do sledećeg, skočite dijagonalno na severoistok na platformu, pa opet na sledeću i tu ostanite mirni. Počeće da padaju kameni blokovi, a kada to prođe, opet skočite dijagonalno na severozapad na sledeću platformu. Par buba će pokušati da vas ometu, ali vi sa ključevima koji su vam dati ranije otključajte kapiju.

Nivo 42 Inside The Great Pyramid (Unutar velike Piramide)

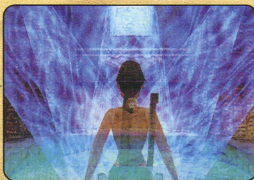
Pažljivo se spustite niz put dok ne dođete do velikog razmaka. Da to pređete potrebno je da se spustite na nižu levu ivicu i skočite iz trka. Izvucite neko gadno oružje, npr. sačmaru, i upucajte budalu koja puca na vas. Onog iza vas hladnokrvno upucajte u glavu. Sada skrenite desno na sledeći put. Pratite ga, prođite ispod kapije i uđite u tu sobu. Ubijte neprijatelje, i polako dođite do praznine između rampi koje vode na gore.

Kad priđete dovoljno blizu, Lara će pokrenuti dva klizajuća stuba koja idu napred-nazad između hodnika. Da ovo prođete, priđite prvom stubu veoma blizu i skočite napred kad je ono na sredini. Isto ponovite i sa sledećim.

Ubijte besne pse, pa uđite u kontejner sa zadnje strane.

Unutra ćete naći prvu pomoć i neupaljenu baklju. Upalite je pomoću baklje na zidu, pa upalite sve ostale (ukupno 4). Otkriće vam se onda skriveni prolaz na zapadnom zidu. U toj sobi ćete u jednom ćošku naći municiju za sačmaru, a u drugom prekidač koji naravno povlačite.

Ovim ste srušili zid u prethodnoj sobi kod vrha rampi.



Vratite se i prođite bilo koju rampu. Dramatična muzika znači da će nešto da se desi. Ova soba sadrži 4 rupe za ključeve u obliku zvezdi i veliku izrezbarenu zvezdu u podu. Priđite bilo kojoj od 4 zvezde i pritisnite dugme za akciju.

Okrenite se i primetićete svetlost na jednom delu poda. Stavite ostala tri ključa u svoja mesta, cela soba će zasvetleti i otvoriće se šaht na sredini sobe. Pre svega, pritisnite prekidač na severnom zidu i ubijte neprijatelje koji vas napadnu. Izađite iz ove sobe, pređite rampu i dođite do klizajućih stubova. Trebalo bi da vidite snažnu svetlost u sobi iza stubova.

U toj sobi, kontejner u sredini sobe se pretvorio u gomilu šljunka. Dođite do istočnog zida i izađite na hodnik. Jedan kraj ima prvu pomoć, a drugi prekidač koji kad ga pritisnete, otvarate kapiju nazad u glavnom nagnutom holu u piramidi. Vratite se preko stubova i van sobe sa rampama.



Judith Gibbons, osoba koja je dala glas Lari Croft, pronađena je u Derbyshire-u. Susie Hamilton, član Core Design-a kaže: "Želeli smo lik koji poseduje glas sa arijevskim akcentom, odlučan, ali dopadljiv. Osetili smo da je Judith prava osoba". Za razliku od Nell McAndrew, Judith Gibbons je ljubaznija. Pa ako sanjate da vam govori Lara Croft, ne čitajte ovo! Potražite Judith Gibbons. Ljubitelji kompjuterskih igara Laru Croft, zvezdu virtuelne realnosti Tomb Raider-a, znaju kao savršenu devojku gladijatorske hrabrosti.

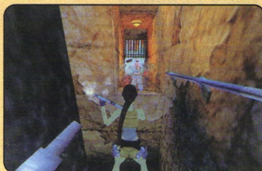




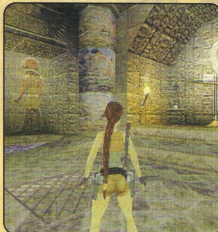
Uđite u glavni hol i krenite na sever, ubijajući usput neprijatelje. Preskočite prvu i treću rupu normalno, a drugu iz trka.
Polako se spustite na nivo ispod, i preskočite kapiju. Dođite do sada bezbedno obasjanog ahta, i polako se spustite preko ivice. Uđite kroz otvor blizu dna. Pratite hodnik i spustite se do nivoa ispod. Idite hodnikom do sledećeg nivoa.

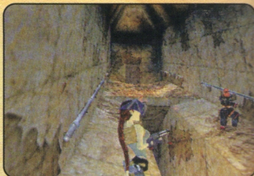
Nivo 43 Temple of Horus (Horusov Hram)

Zrak svetlosti je nekako eksponirao tunel koji vodi u hram. Pratite ga i skrenite desno kad uđete. Ignori ite zver u kavezu, krenite na sever hrama da nađete 5-litarsku ko nu čuturu. Napunite je i kombinujte je sa manjom koju ste prona li ranije.
U velikoj vam je ostalo toliko vode da napunite vazu na ogromnom tasu. Ako sipate manje ili vi e, pustićete zver iz kaveza i te ko vama. Tačan iznos će vam otvoriti vrata u podu iza vas, i tu se spustite. Pa ljivo se spustite niz ipku na sredini sobe, izbegavajući sečiva.



Na dnu, ubijte par i mi a i pogledajte okolo. Ova soba je skoro identična sa onom odozgo, sem to vam znak na zidu govori da treba da sipate 4 litra u vazu, a ne 2. To uradite tako to ćete prvo isprazniti obe čuturice. Onda napunite veliku sa 5 litara. Odatle sipajte tri u manju, a da vam ostane dve u većoj. Ispraznite manju, pa potom napunite manju sa dve litre iz veće, tako da vam mala sadr i dve litre, a veća ni ta. Sada napunite veću sa 5 litara, pa odatle sipajte 1 litar u manju, da vam ostane 4 u velikoj, taman onoliko koliko treba.
Sipajte količinu u tas i prođite kroz otvorenu kapiju. Jo jednom skočite na ipku i skliznite dole pored sečiva, do jo jedne zagonetke, sa 1 litrom. Ispraznite obe čuturice pa napunite manju sa 3 litre. Prespite u veću pa ponovo napunite manju sa 3 litre, tako da obe imaju po 3 litre.
Sada prespite iz manje 2 litre u veću, tako da ostane 1 litra u manjoj. Sipajte vodu na tas, i siđite kroz otvorenu rupu. Okrenite se ka svetlosti i priđite ivici ahta, a odatle skočite na kamen i spustite se dole. Kad vidite ivicu sa desne, priđite i spustite se na zemlju. Sačuvajte poziciju pre nego to skočite dole u vodu, jer mo ete da proma ite i udarite u neki kamen.
Po to ste u vodi, plivajte oko kamene platforme dok ne nađete ivicu na koju mo ete da se popnete. Videćete aht sa plavo-zelenom svetlo ću, prgavog egipćanina i 4 pijedestala koja ga okru uju.





Postavite 4 pisma na pijedestale, i stanite u svetlost. Kada se zavr i "film", brzo zaronite u vodu da izbegnete vatreni plamen koji je Horus poslao na vas.
Ronite okolo i potra ite Amulet of Horus koji je bio bačen u toku filma. Otplivajte do drugog kraja sobe i izađite, popnite se uz padinu, za sada ignori ući Horusa, i prođite kapiju na vrhu. Povucite prekidač pa dođite do otvorenih vrata na drugom kraju sobe.
Tu isto povucite prekidač da startujete na prvu negde u nivou. Sada se vratite do suprotne rampe, i sa nje skočite na čvrsto tle. Odatle treba da idete na gore i van ove pećine. Ivice se jasno vide tako da ne bi trebalo da imate problema. Na vrhu ćete se susresti sa velikim stalaktitom, pa se vratite malo unazad i preskočite pored stalaktita na ivicu ispod. Odatle skočite u malu rupu na zidu i uvucite se. Puzite i izađite na drugu stranu.
Izbegnite Horusovu vatrenu stihiju, nastavite da pratite ivice dok ne vidite zid na koji mo ete da se popnete. Počnite da se penjete horizontalno da uđete u svetlosni zrak, koje će vas za tititi od letećeg Horusa. Popnite se na ivicu iznad.
Popnite se iznutra u aht i izađite sa ovog opasnog mesta. Posle kratkog "filma", prođite sada otvorenu kapiju (ako ste povukli oba prekidača u sobi ispod) i tri klizeća kamena bloka.
U sledećoj sobi ostanite po strani da izbegnete stubove koji padaju. Skokom iz trka preskočite preko jame sa iljcima i uhvatite se za ivicu, povucite se gore i momentalno krenite napred da izbegnet jo jedan stub. Potrebno je jo nekoliko skokova preko jama. Povucite se gore i izađite iz piramide jednom za svagda.



Zavalite se i gledajte zadnji "film", znajući da ste zavr ili najte u od Tomb Raider igara.

Ove dve osobe imaju malo toga zajedničkog. Lara je detinjasta, dok Judith ima jedanaestogodi njeg sina Dejvida. Lara se vozi neobičnim transportom, obično sa pi toljem u ruci, dok Judith vozi Ford Sieru. Judith u iva u slavi njenog glasa i njena omiljena poslastica je recitovanje zastra ujućih rečenica iz Tomb Raider-a. Njena najomiljenija fraza je:" Idite na početak i poku ajte ponovo".

Ivana Mitrović



Ne to ozbiljno:

Koncentracija

Ah, da! Do lo je proleće. Ko će satima da sedi i čita knjigu? Ko će da slu a predavanja iz časa u čas? Da, da, dragi moji, sve ovo ne mo ete da izbegnete ali zato mo ete adekvatno da se pripremite.

Usled zanimljivosti video igara, njihove dinamike, kolorita, brzog smenjivanja radnje, tra enja aktivnog uče ća igrača i njegove pa nje za sve vreme trajanja igre, sposobnost koncentracije igrača se povećava.

Da bi postigao to bolji rezultat, igrač mora svoju pa nju sve vreme da usmeri na ekran. De ava se da sekund nepa nje katastrofalno utiče na tok igre, stoga ćete primetiti da igrači ponekad i ne čuju va a dozivanja i nisu svesni događanja oko sebe dok na monitoru spa avaju celu planetu od neke nama nepoznate napasti. Primetićete brze pokrete očiju i uvek zaposlene prste koji munjevito prelaze sa tastera na taster. Obilje zvučnih efekata koji prate video igre pospe uju utisak pripadnosti određenoj akciji u igri i poistovećivanje sa glavnim junakom. Va organizam biće naviknut na dugo i, to bi se reklo, aktivno sedenje.



Sada ovo iskustvo mo e da se prenese i na ne to neinteresantnije situacije ali za vas veoma bitne. Utrenirano maksimalno posvećivanje pa nje jednoj kategoriji, u ovom slučaju video-igri, mo e da se prenese na neku drugu kategoriju iz svakodnevnog ivota. Nemojte se iznenaditi ako primetite da vas igrač pa ljivije slu a, du e čita knjigu i aktivnije uči. To je sve rezultat uve bane koncentracije, odnosno sati provedenih ispred Sony PlayStationa.



STROGO POV.

Wipeout 64


Beskonačno energije:
Tokom igre držite Z+L+R i stisnite C-gore, C-dole, C-levo, C-desno, C-gore, C-dole, C-levo, C-desno

Beskonačno municije:
Tokom igre, držite Z+L+R i stisnite C-dole(2), C-levo(2), C-desno(2), C-gore

Beskonačno vremena:
Tokom igre, držite Z+L+R i stisnite C-gore, C-desno, C-levo, C-dole, C-gore, C-desno, C-levo, C-dole

Pojačajte oružje:
U glavnom meniju, držite Z+L+R i stisnite C-levo, C-desno, C-dole, C-levo, C-desno, C-dole, C-gore. To će dvostruko povećati efikasnost vašeg oružja

Staza Velocitar:
U glavnom meniju držite Z+L+R i stisnite C-levo, C-desno, C-gore, C-desno, C-levo. Ili završite trku sa bronzom ili bolje

Svi brodovi:
U glavnom meniju, držite Z+L+R i stisnite C-dole(4), C-desno, C-gore, C-levo

Piranha II brod:
Završite trku sa bronzom ili bolje

Super-combo challenge mode:
Završite sva tri "challenge" moda

Rainbow Six


Municija, mape, otvaranje vrata ...
Tokom igre stisnite PAUSE i dok držite L1, unesite:

100% energije:
○, ○, ×, ○, ○, ×, ■, ■

Još municije:
■, ■, ○, △, ×, △, ×, △

Pogled svih mapa:
×, ○, ■, △, △, ○, ×

Otvaranje svih vrata:
△, ■, ■, △, ×, ○, ■, △

Živi zarobljenici:
○ , ○ , ■ , △ , ×, △ ,×, ○

Bez terorista:
△, ○, ○, △, ■,×, △, ○

Zadnja sekvenca:
■, △, ■, ■, ○, ○,×, △

"Wild" mod:
○, △, △,×, ○, ■,×, △

STROGO POV.

Toy Story 2


Ako vas mrzi da idete redom..

Šifre za nivoe:

2	PBPP
3	BJWJ
4	PJBW
5	WBPP
6	JBPJ
7	JJWW
8	PBWJ
9	BPWW



Blue Stinger


Puno bombi, puno para

Beskonačno bombi:
Idite na "Title Screen" i unesite sledeće:
X, Y, A, R, START, L, START

Bank/Money= Eliot $20
Password=3532

Bank/Money= Kimra $4000
Password=1008

Bank/Money= Yucatan $5700
Password=1861

Bank/Money= Bermuda $6000
Password=1394

BLUE STINGER

Knockout Kings 2000



Kako da budete uspe an bokser

Big head mod:
Pauzirajte igru i stisnite C-levo, C-desno, C-levo(2), C-desno. Ako ste dobro uneli čućete zvono par puta, ponovite ifru da je onemogućite.

Big gloves mod:
Pauzirajte igru i stisnite C-gore, C-dole, C-gore(2), C-dole. Ako ste dobro uneli čućete zvono par puta, ponovite ifru da je onemogućite.

Mali saveti

Super udarac:
Stisnite A+B+R i smer da udarite dok trepće rukavica u gornjem ćo ku

Povratak energije:
Pomerite se od protivnika, dr ite Z i okrenite analogni d ojstik u krug ili pritiskajte Z bez pomeranja palice

Lagani knockdown:
Popunite meter, onda stisnite R+L+A ili B da nokautirate protivnika bez obzira da li dr i blok

Lagani trening:
Izaberite "Offense" u trening modu onda koristite sledeće udarce da udarite plavog protivnika: dole+A(2), dole+B(2). Ponavljajte dok ga ne udarite 30 puta

Wild Metal



Mala pomoć protiv problema

Preskakanje nivoa:
Za vreme igre, stisnite gore, desno, B, Y, dole, levo

Nevidljivost:
Za vreme igre, stisnite Y, desno, B, levo, X, dole

Energija:
Za vreme igre, stisnite dole, dole, A, X, B, X

Sva oru ja:
Za vreme igre, stisnite A, A, desno, Y, A, desno

Brzina:
Za vreme igre, stisnite gore, X, dole, B, A, Y

Otkrivanje svih obele enih lokacija:
Za vreme igre, stisnite Y, B, A, levo, dole, dole

Prijateljske AI jedinice:
Za vreme igre, stisnite B, dole, A, dole, X, Y

SILHOUETTE MIRAGE

Silhouette Mirage



Samo za Japansku verziju

Puna moć:
Pauzirajte i stisnite gore, gore, dole, dole, levo, desno, levo, desno, X, ■, △, ○

Paperboy



Svi bicikli
Čim krenete biciklom na Easy Street-u, skrenite naglo u levo i stisnite Start, A(3), B, Select, A, B, Start. Ako ste uneli ifru korektno ekran će početi da trepti.

Super Smash Brothers



Kako da uključite mod za varanje

Dodatni poeni:
U modu za jednog igrača pobedite protivnika i stisnite L da ga stegnete pre nego to umre. Zadr ite tako dok se kamera ne fokusira. Proverite rezultat i dobićete 100 extra poena.



Dodatni kostimi:
Idite u meni za izbor lika i unesite c-levo, c-desno, c-gore, ili c-dole.

Igrajte kao Captain Falcon:
Morate zavr iti igru za 20 minuta i pobediti C. Falcon-a.

Music Test Opcije:
Prvo zavr ite "Bonus Games 1 i 2" sa svim likovima, čak i sa skrivenim, onda idite na ekran sa podacima da izaberete opcije za muziku.

Dodatni pogled:
Na ekranu gde vidite podatke o liku dr ite Z, pomerajte analognu palicu.

Nivo "Classic Mushroom Kingdom":
Prvo, u modu normalne te ine zavr te igru sa svih 8 likova. Sada će ovaj nivo biti raspolo iv i u modu sa dva igrača.



Promena predmeta:
Kada odigrate vi e od 50 u modu sa dva igrača, "item switch" biće omogućena.



Army Man Sarge Heroes



Gomila šifara da vam bude lakše

Sva oružja:
Unesite "NSRLS" kao šifru

Maksimalno municije:
Unesite "MMLVSRM" kao šifru

Igrajte kao General Plastro:
Unesite "PLSTRLVSVG" kao šifru

Igrajte kao Vikki:
Unesite "GRNGRLRX" kao šifru

Igrajte kao Tin Soldier:
Unesite "TNSLDRS" kao šifru
Napomena: Unesite tu šifru posle aktiviranja drugog lika.

Test informacije:
Unesite "THDTST" kao šifru

Mini mod:
Unesite "DRVLLVSMM" kao šifru

Obrnut odabir oružja:
Za vreme igre držite B i stisnite Z da biste birali oružja obrnutim redom

Restartovanje nivoa:
Za vreme igre držite L+R+C-dole da se vratite na početak nivoa.

Šifre za nivoe:

Nivo	Šifra
Attack	LNLGRMM
Spy Blue	TRGHTR
Bathroom	TDBWL
Riff Mission	MSTRMN
Forest	TLLTRS
Hoover Mission	SCRDCT
Thick Mission	STPDMN
Snow Mission	BLZZRD
Shrap Mission	SRFPNK
Fort Plastro	GNRLMN
Scorch Mission	HTTTRT
Showdown	ZBTSRL
Sandbox	HTKTTN
Kitchen	PTSPNS
Living Room	HXMSTR
The Way Home [Note]	VRCLN

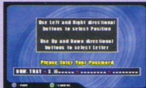
Napomena:
Ove šifre će takođe omogućiti sve likove u muliplayer modu.



Rollcafe: Stage 2



Napomena: Ova igra se isto zove "Rollcage Extreme".





Trik mod:
Unesite "I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!"

Sve staze:
Unesite "NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147"

Sve borbene staze:
Unesite "YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO"

Svi automobili:
Unesite "WHEELS,.METAL,.ITS.....THE.BIN!"

ATD duh kola:
Unesite "WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS"

"Demolition" mod:
Unesite "IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?"

Super brzina:
Unesite "LOOK.OUT!.ITS.ANDY.GREEN"

"Mirror" mod:
Unesite "I.AM.THE.MIRROR.MAN,.OOOOOOOOOO!"

"Pursuit" mode:
Unesite "PURSUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS"

"Rubble soccer" mod:
Unesite "IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT"

"Survivor" mod:
Unesite "HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON"

Teža "Masters campaign":
Unesite "MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!"

WWF Attitude



Ne sviđa vam se kostim?

Promena kostima:
Idite na "Character Selection" ekran i unesite sledeće: držite ili L1, L2, ili R2 i stisnite X dok birate lik

Slučajan odabir lika:
Idite na "Character Selection" ekran i stisnite R1

Dodatni borci-opcije:
Nemamo još tačnu listu, međutim igrajte "Career Mode" i pobedite na šampionatu ili na "PPV Event" i neke skrivene opcije biće raspoložive.



Die Hard Triology 2



A sad ko ima veći pištolj?

Odabir nivoa:
Idite na glavni meni i unesite:
L1, L1, ○, ○, ■, ■

3rd Person Mod prevare:
Da unesete sledeće šifre stisnite pauzu tokom igre:

Sva oružja:
■, ■, ○, ○ L1, L1

Beskonačno municije:
L1, L1, R1, R1, ○, ○

Nevidljivost:
△, △, ○, ○, L1, L2

"1st Person":
○, ○, ○, ■

DIE HARD TRILOGY 2

"Big Head":
R1, R1, L1, L1, △, △

"Skeleton" mod:
○, ■, △, △, ■, ○

Sporije rakete:
L1, R1, R1, L1, △, ■

"Driving Mode" trikovi:
Da unesete sledeće šifre stisnite pauzu tokom igre:

Nevidljivost:
△, △, ○, ○, L1, L2

Beskonačno Nitro-a:
L1, L1, R1, R1, ○, ○

Beskonačno vreme:
L1, R1, ■, ■, R1, L1

Kiša:
■, ■, L1, L1, △, ○

"Sharp Shooting" mod trikovi:
Da unesete sledeće šifre stisnite pauzu tokom igre:

Pristup svim oružjima:
■, ■, ○, ○, L1, L1

Beskonačno municije:
L1, L1, R1, R1, ○, ○

Nevidljivost:
△, △, ○, ○, L1, L2

Automatsko punjenje:
■, ■, △, △, ○, ○

Usporeno:
△, L1, △, L1, △, L1

ARMY MEN SARGE'S HEROES

Army Men: Sarge's Heroes



Sva oružja, nivoi ...

Sva oružja:
Ili na Startu ili kada stisnete pauzu stisnite ■, ○, R1, L1. "Power Up" će krenuti ka vama i reći "nutcracker" ili "yeeeeehaw".

"Debug" meni:
Pošto pauzirate igru stisnite L1, L2, R1, R2

Biranje nivoa:
Idite u glavni meni i stisnite i držite ■ + L1 + R1 i stisnite gore, dole, levo, desno.

Star Wars: Yoda Stories



Ne morate redom

Nivo	Šifra	Nivo	Šifra
2	XKJ	9	VDP
3	GJP	10	BFG
4	TDM	11	FNP
5	WTM	12	STJ
6	ZBV	13	FTG
7	QTC	14	BLP
8	TGR	15	YSF

Carmageddon



Svi automobili i staze
Unesite "0Z6SZD[Skull]V" kao šifru

Fighting Force 2



Biranje nivoa

Idite na "Opening Screen" i unesite sledeće kada se pojavi "Press Start":
Levo, gore, X, gore, desno, y
Kada započnete igru moći ćete da birate nivo.

FIGHTING FORCE 2





Hydro Thunder

Kako do skrivenih staza

Skrivene staze:
Pre početka igre označite "BACK" na ekranu sa opcijama.

Unesite sledeće:
Gore, gore, dole, gore, dole, dole, start
Videćete skrivene staze na "Track Selection" ekranu.

Frogger

Mod za varanje (Cheat mode)

Namerno potro ite sve ivote. Onda u High Score pritisnite A, B, A, B, Select, Start. U glavnom meniju videćete novu opciju.

Zaustavite saobraćaj i kornjače.
U toku igre stisnite A, B(2), levo, desno, gore, B, A da zaustavite saobraćaj i da kornjače ne tonu. Ako ste pravilno uneli pojaviće se svetlo na semaforu.

Bust-A-Move 4

Jo likova i jo nivoa

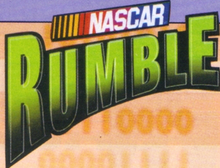
Dodatni likovi
U glavnom meniju pritisnite: gore, dole, levo(2), desno, gore, A, B(2), A.

Dodatni nivoi
Kada se "Push Start" pojavi na naslovnom ekranu stisnite A, levo, desno, levo, A. Ako ste pravilno uneli, novi lik će se pojaviti u desnom uglu ekrana.

NASCAR Rumble

Pristupite svim stazama

Pristup svim legendama i stazama (pro i ni im):
Unesite sledeću ifru:
C9P5AU8NAA



ANTZ

Nivo	ifra	Nivo	ifra
2	BCCB	11	DLGQ
3	DQGH	12	CBHG
4	HGGF	13	JBJG
5	NBFG	14	PLDP
6	KGBF	15	LFGB
7	QGJJ	16	DQLD
8	GQHG	17	CLPG
9	FLDP	18	DLHD
10	KGQQ	19	LFQG



Road Rash Jailbreak

Pregazite protivnika

Evo kako da pregazite kola
Stisnite X, X da dvostruko ubrzate da biste pregazili kola. Ne poku avajte ovo sa kamionima.

Fear Effect

Energija, municija, oru ja ...

Idite na "Options Screen" i izaberite CREDITS. Onda unesite sledeće:



Beskonačno energije:
L1, △, gore, dole, ○, ○, △, ■, desno, ■

Beskonačno municije:
L1, △, gore, dole, ○, ○, △, ■, levo, △

Pristup svim oru jima:
L1, △, gore, dole, ○, ○,, △, ■, gore, ○

Br e pucanje:
L1, △, gore, dole, ○, ○, gore, gore, dole

Re enje puzli:
L1, △, gore, dole, ○, ○, dole, dole, dole, gore



V-Rally Edition '99



Kako da uključite mod za varanje

Kada se pojavi "Press Start" ekran, stisnite L+R, C-levo, C-desno, L+R. Stisnite Start, onda na ekranu za biranje moda dr ite Z i pritiskajte L dok se "Cheat mode" ne pojavi u dnu ekrana. Cheat mode uključuje specijalne modove i bonus kola.

Paperboy



Svi bicikli

Čim krenete biciklom na Easy Street-u, skrenite naglo u levo i stisnite Start, A(3), B, Select, A, B, Start. Ako ste uneli ifru korektno ekran će početi da trepti.

A Bug's Life



Preko preče, naokolo bli e

Nivo	ifra
1	9LKK
2	BL26
3	5P9K
4	6652
5	BKK2
6	2PLB
7	6562
8	L59B

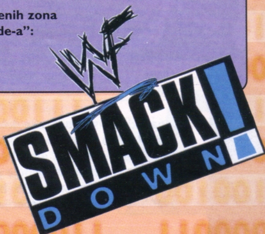


WWF Smackdown



Skrivene zone

Kreiranje skrivenih zona "Wrestler Guide-a":
Idite na ulaz preko centralne zone i stisnite O



MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe ili prodaju mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Prodajem časopis "Trik", dva polovna džojstika, diskove za PSX; tražim Xenogears, FF tactics i ostale RPG igre.
Minčić Vesko, tel. 318-24-12

Iznajmljujem PlayStation konzole, sa kompletnom opremom za teritoriju Zvezdare - kućna dostava. Dodatno volan i multi tap - za 4 igrača.
tel. 011/417-624, 063/321-123

Menjam igre za Dreamcast: Mortal Combat Gold i UEFA Striker za druge igre za Dreamcast.
tel. 018/875-400

Prodajem Nintendo 64 sa 7 ketridža.
tel. 013/820-267

Menjam polovne CD-ove za Verbatim polovne CD-ove.
Nikola. tel. 011/134-997

Menjam ili prodajem igrice za Sony PlayStation "Tekken 3", "Gran Turismo 1", "Moto Racer 2", "3xtreme", "NHL 2000", "Xena".
tel. 034/63-792

Prodajem Sony PlayStation 1 sa dva džojstika i dvadeset igrica (hit igrice), u extra stanju, kućna upotreba.
tel. 034/63-792

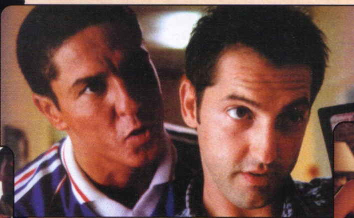
Menjam Sony PlayStation za Game Boy Color.
tel. 013/512-551



Novi film Luka Besona

TAXI 2





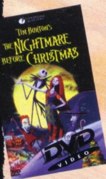




Uloge:	*Samy Naceri, Frederic Diefenthal*
Režija:	*Gerard Krawczyk*

Japanski ministar odbrane dolazi u posetu Francuskoj da bi ispitao francusko umeće u borbi protiv terorizma i da potpiše "ugovor veka" sa francuskom vladom. Međutim, kidnapuje ga banda jakuzija.
Daniel i Emilien spontano bivaju upleteni u nove avanture da bi pronašli specijalnog gosta koji ne sme da propusti izuzetno važan sastanak. Ova dva momka ponovo će zapaliti asfalt i na sebi svojstven način boriti se protiv negativaca.
Posle samo 3 nedelje projekcije ovaj film je videlo 1.668.134 gledalaca, i to samo u Parizu. Kod nas se očekuje takođe veliko interesovanje.

THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS



Nova mračna priča Tim Burtona sa izuzetno zlim humorom i neverovatnom grafikom.
Ova fantazija, različita od svih drugih, nam otvara vrata jednom sasvim novom svetu - gde vas i vašu familiju očekuju neverovatna iznenađenja i neponovljiva muzika (nagrada Grammy za najbolju muziku za decu za 1993. god.). Krenite u fenomenalnu avanturu sa fantastičnom grafikom i zvukom, sa hirovitim Kraljem bundeva (Pumpkin King), Jack Skellingtonom i krpenom lutkom Sally.
Priča počinje kada jednoga dana Jack otkrije Božićni grad, prepun svetlucavih ukrasa i poklona. Pošto je bio očaran njegovom magijom, on je ovaj novootkriveni vašar preneo nazad do svojih čudnih drugova, čime je izazvao lanac nepredvidivih i smešnih događaja. Ovaj, oskarom nagrađeni film (za najbolje vizuelne efekte 1993. god.), osvojio je mnoga srca publike kao i kritičara širom sveta, a sigurno će i vaše. Priča koju nam je ispričao Tim Burton (Batman, Beetlejuice) kroz stop-motion animaciju je jedinstvena avantura koja zaslepljuje oči i draži vašu dušu.

Režija:	*Henry Selick*
Scenario:	*Caroline Thompson*
Muzika:	*Danny Elfman*
Slika:	*1.66 : 1, podrška za 16x9*
Trajanje:	*73 min*

Specijalni sadržaji: *Interaktivni meni, pristup svim scenama, jezici u Dolby Digital 5.1 engleski i nemački, Dolby Surround: španski, titl: engleski, španskii, norveški, danski, finski, portugalski, jevrejski, islandski, hrvatskii engleski za osobe oštećenog sluha.*

STAR TREK FIRST CONTACT



Otpor je uzaludan!
Kapetan Jean-Luc Picard (Patrick Stewart) i posada Next generacije započinju svoju najveću pustolovinu do sada - sci-fi akciju koja iskače iznad svih.
Zovu se Borgovi - polu organski, polu mašine sa samo jednim ciljem: da zavladaju i pokore sve rase. Vođeni svojom zavodljivom i sadističkom kraljicom (Alice Krige), Borgovi kreću put zemlje sa planom da promene tok istorije.
Pikardov poslednji susret sa Borgovima ga je skoro ubio, zato traži osvetu. Samo, postavlja se pitanje dokle će ići da bi je ostvario?
Akcioni film sa sjajnim specijalnim efektima, u kome još igraju Alfre Woodard i James Cromwell, je film koji bukvalno "ima sve".

Uloge:	*Patrick Stewart, Jonathan Frakes, Brent Spiner*
Režija:	*Jonathan Frakes*
Scenario:	*Brannon Braga & Ronald Moore*
Muzika:	*Jerry Goldsmith*
Slika:	*16x9*
Trajanje:	*111 min*

Specijalni sadržaji: *Interaktivni meni, pristup svim scenama, trailer, jezici u Dolby Digital 5.1: engleski, Dolby Surround: engleski i francuski, titl: španski.*



Dogma

Uloge:	*Ben Afleck, Matt Demon, Linda Fiorentino, Salma Hayek Jason Lee, George Carlin, Dwight Ewell, Alanis Morissete, Alan Rickman, Jason Mewes, Kevin Smith*
Režija:	*Kevin Smith*
Muzika:	*Howard Shore*
Scenario:	*Kevin Smith*
Trajanje:	*135 min.*

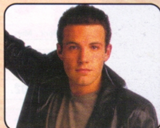


Vanvremenska komedija o najneobičnijim likovima na putu spasavanja sveta od mračnih sila. Najprodavanija knjiga svih vremena, Biblija, adaptirana je za ulazak u 21. vek. Reditelj filmova "Prodavci" i "Lud za Ejmi" upotpunjava svoj opus filmom u kome anđeli imaju ličnost, Zlatno Tele je lažan idol u obliku plišane igračke, Sveta Zemlja je stacionirana u Nju Džersiju, Anđeo Smrti nosi oružje i kraj sveta se nesumnjivo nazire. Spasilačka ekipa je izabrana...

Čukun-unuka Isusa Hrista, proroci - Džej i Ćutljivi Bob, pozvani su od Rufusa, 13. Apostola, da zaustave misiju dva anđela koji su napustili Raj kako bi, iz nepoznatih razloga, izbrisali Božije delo i svoju dušu pronašli u drugoj crkvi. Preobražaj duše putem prelaska u novu crkvu je deo katoličke dogme, putem koje bi posrnuli anđeli ponovo pronašli put do Raja, otkrivajući time veliku grešku u izboru onih koji pripadaju večnom nebu. Time bi dokazali da Bog nije savršen i sva njegova dela bi bila automatski izbrisana.



Kevin Smit, koji nam je predstavio "Prodavce" i "Lud za Ejmi", sada nam pokazuje šta može da uradi sa većim budžetom, fantastičnom ekipom i uzvišenim konceptom. "Dogma" nam stiže uz protest katoličke crkve, ali po debitovanju na Kanskom festivalu 1999. godine, osvaja gomilu pozitivnih mišljenja i ohrabrujuće kritike. Odgovarajući mnogobrojnim zainteresovanima kako je došao na ideju da napiše scenario, Kevin Smit je objasnio da je motivacija za pisanje "Dogme" u njegovom katoličkom vaspitanju i ustaljenom mišljenju o religiji. Sve ovo privlači pažnju i uznemirava mnogobrojne vernike, ali ako pogledamo unazad videćemo da su ljudi oduvek pokušavali da unesu dašak komedije u stvari duhovnog karaktera, a mitologija zapadnog sveta je jedina tema ove komedije. Dogma je neverovatno odvažan i satirično strastven komad, toliko nestašan u svojoj veselosti, iako je u osnovi istraživačko-opsesivna meditacija vezana za veru u sadašnjem vremenu.



VAMPIRES

Uskoro počinje krvni sukob veka. U maniru filmova od kojih vam se diže kosa na glavi, poput Hallowen (Noć Veštica), Village of the damned (Grad prokletih), dolazi nam John Carpenterova jedinstvena vizija mašine za ubijanje - VAMPIRI.

"Zaboravite sve što ste ikada čuli o vampirima", upozorava Jack Crow (James Woods), predvodnik tima Crow, nemilosrdne grupe plaćenika za ubijanje vampira.

Kada Master Vampir Valek (Thomas Ian Griffith) poubija Jackov celokupni tim, Crow i jedini preživeli, Montoya (Daniel Baldwin), kreću naravno u osvetu. U toj jurnjavi bez pravila, Crow i Montoya uzimaju jednu od Valekovih žrtvi kao taoca.

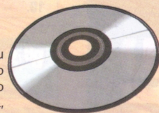
Prelepa ali nesrećna prostitutka (Sheryl Lee) je njihova jedina psihička veza sa Valekom i oni će kroz njene osećaje uspeti da pronađu vođu vampira. Kako se Valek približava kraju 600-godišnje potrage za Berzierovim Krstom, Jack i njegov novi tim Crow, će pokušati sve što je u ljudskoj moći da zaustave njega i njegove vampire u prisvajanju jedine stvari koja bi im dala moć da hodaju danju.

Uloge:	*James Woods, Daniel Baldwin, Sheryl Lee*
Režija:	*John Carpenter*
Scenario:	*Don Jakoby*
Muzika:	*John Carpenter*
Slika:	*2.35 :1*
Trajanje:	*108 min*
Specijalni sadržaji:	***Interaktivni meni, pristup svim scenama, trailer, Dolby Digital 5.1 na engleskom, titl: engleski i francuski, wide screen i full screen formati, extra: komentari.***

Izvor: EXIT DVD klub

SOUNDTRACK





Rollcage Stage II je u pravljenju soundtrack-a za svoju igru, krenuo interesantnim putem. Umesto raznih izvođača sa različitih etiketa, on donosi 6 grupa predstavljenih sa po 2 teme, svih sa muzičke etikete Moving Shadow. Samim tim pesme su mnogo ujednačenije u kvalitetu, a specijalno u stilu, i sve prate tvrđi tehno, jačeg tempa, pomešan sa breakbeatom ili elektronikom. Od poznatih imena izdvajaju se Ez rollers sa odličnom "Breakbeat generation", Aquasky sa tvrđom "Control" i odlični Omni trio sa melodičnom "Secret life". Mora se naglasiti da je muzika na ovom disku izrazito ujednačena, pa će time odgovarati manjem broju ljudi. Ovakav izbor ovu odličnu igricu napaja energijom i podiže atmosferu, pojačavajući futuristički momenat.



Ako volite tvrđi tehno zvuk, bolju kompilaciju od ove teško da ćete naći.





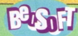
Evropskih prvih 10

April	Mart	Ime igre	Platforma
01.	02.	Soul Calibur	Dreamcast
02.	--	Syphon Filter 2	PlayStation
03.	08.	Crazy Taxi	Dreamcast
04.	--	Urban Chaos	PlayStation
05.	05.	Pok mon Yellow	GB color
06.	03.	Resident Evil III: Nemesis	PlayStation
07.	01.	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	N64
08.	04.	Goldeneye 007	PlayStation
09.	06.	Tony Hawk's Pro Skater	PlayStation
10.	07.	Super Smash Brothers	N64



Japanskih prvih 10

April	Mart	Ime igre	Platforma
01.	--	Yugioh Monster Capsule	GB color
02.	02.	Tekken Tag Tournament	PS2
03.	--	Gradius III & IV	PS2
04.	01.	Kirby Star 64	N64
05.	05.	Pawafuru Kun Pocket 2	GB color
06.	17.	Marvel VS Capcom 2	Dreamcast
07.	04.	Dead or Alive 2	PS2
08.	06.	Warioland 3 ~ Mysterious Musicbox	GB color
09.	03.	Ridge Racer V	PS2
10.	--	World Stadium 4	PlayStation



Beosoft prvih 10

April	Mart	Ime igre	Platforma
01.	03.	Syphon Filter 2	PlayStation
02.	--	Urban Chaos	PlayStation
03.	06.	Donkey Kong 64	N64
04.	07.	Gran Turismo 2	PlayStation
05.	--	Medievil 2	PlayStation
06.	--	Pokemon red	GB color
07.	01.	ISS Pro Evolution	PlayStation
08.	--	F1 2000	PlayStation
09.	--	Super Smash Brothers	N64
10.	--	Need For Speed 5	PlayStation

Igre čiji se izlazak najavljuje za

MAJ 2000

Game Boy Color

Heroes of Might and Magic	3DO
Internation Super Star Soccer	Konami
Rally Racing	Konami
Totally Angelica	THQ
Test Drive Cycles	Infogrames
Nascar 2000	THQ
Tomb Raider	Eidos
Brunswick Pro Pool	Vatical
Warioland 3	Nintendo

Nintendo 64

40 Winks	GT Software
Air Boardin' USA	Agetec
Beast Wars	BAM Ent.
Perfect Dark	Nintendo
Carmageddon	Titus'
Bomberman 2	Vatical
PGA European Tour Golf	Infogrames
Rally Challenge 2000	Southpeak
Fighter's Destiny II	Southpeak

Dreamcast

Renegade Racers	Interplay
4 Wheel Thunder	Midway
Street Fighter Alpha 3	Capcom
Striker Pro 2000	Infogrames
Giga Wing	Capcom
Tech Romancer	Capcom
Nightmare Creatures 2	Konami
Tony Hawk's Pro Skater	Crave
Marvel VS Capcom 2	Capcom
VIVA Soccer	Interplay
Space Channel 5	Sega

PlayStation

Street Fighter EX2	Capcom
Jeff Gordon XS Racing	Am. Softworks
Micro Maniacs	Codemasters
Vagrant Story	Square EA
Danger Girl	THQ
Wild Arms 2	SCEA
Mr. Driller	Namco
Rhapsody: Musical Adventure	Atlus
Duke Nukem: Planet of Babes	GT Software
Countdown Vampire	Bandai
Mike Tyson Boxing	Codemasters
Grind Session	SCEA
Armorines: in project Swarm	Acclaim
Nightmare Creatures 2	Konami
Gekido	Interplay
Jeremy McGrath 2000	Acclaim
Arena Football	Midway

PlayStation 2

American Arcade Pinball	Square
All-Star Pro Wrestling	Square
FIFA 2001	Electronic Arts
Hresvelgr	Gust
Sky Surfer	Idea Factory
Wild Wild Racing	Imagineer
Snowboarding Super Cross	EA Square
Battle BuchiGire	ArtDink

ZA PRAVU ZABAVU TREBA

MNOGO MANJE PARA

NEGO ŠTO VI MISLITE!



PlayStation

Originalna konzola sa Dual Shock kontrolerom, ugrađenim čipom, garancijom od 6 meseci i uputstvom prevedenim na srpski.

Igre

Ogroman izbor najnovijih i starijih igara snimljenih na originalnim Verbatim diskovima, povoljnije nego ikad.





Ferrari volan

Vibrirajući volan sa menjačem identičnim Ferarijevoj formuli 1, analognim pedalama za gas i kočnicom.

Servis

Naš stručni servis otkloniće sve kvarove na vašim konzolama i dodacima, popraviće, namestiće, zakrpiće i učiniće što je potrebno da sve funkcioniše kao pre.



Mogućnost plaćanja na 2 rate • Najveća ponuda dodataka • Obezbeđen servis • Sve na jednom mestu



Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160 Tel: 011/ 421 355, 429 848
Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Beograd: Blok 12, YUBC lokal v.p. 24, Bul. Mihajla Pupina 10a, Tel. 011/ 311 82 41
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36
Zemun: Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008 • **Inđija:** 064/120 71 51